ЯНВАРЬ
№1(148)2010
www.igromania.ru

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ
THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS
МЕТРО 2033
PRISON BREAK
THE CONSPIRACY
DRAKENSANG
THE RIVER OF TIME

ВЕРДИКТ
LEFT 4 DEAD 2
DISCIPLES 3
RENAISSANCE
ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3
ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ
MANHUNT 2
SHATTERED HORIZON

ВИДЕОМАНИЯ
ИГРОМИР 2009
ВСЕ САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ
С ГЛАВНОЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКИ РОССИИ
ФЕСТИВАЛЬ СТАЛКЕРОВ В КИЕВЕ
ИНТЕРВЬЮ С ДЖО КУКАНОМ

NOSTALE
+35 НОСТАЛЕРОВ
ПОДАРОК В ЖУРНАЛЕ

ВЕСЬ ТИРАЖ С
2 DVD
+ НАКЛЕЙКИ
ПОСТЕР

ИГРО МИР
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
9 771560 258026 10001>

Kane & Lynch 2
Dog Days

SPEC OPS
THE LINE

НОВЫЙ ГОД В ЛУБАЕ!
ВДАЛИ ОТ КРИЗИСА

MASS EFFECT 2

СОБЕРИ КОМАНДУ
НАЙДИ ПРОПАВШИХ

ВАС СЧИТАЮТ СМЕРТНИКАМИ.

Шансы на выживание равны нулю. Но зло, похищающее целые колонии землян одну за другой, не может остаться безнаказанным. И потому твоя задача — остановить его. Собери команду профессионалов и веди ее в бой на самых отдаленных границах Вселенной, сражаясь за будущее человечества. Они говорят, что ваша миссия — самоубийство? Пришло время доказать обратное.

18 www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360.

BioWare CORP

EA

© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Названия Mass Effect, BioWare и логотипы Mass Effect, BioWare являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. в США и/или других странах. Все права защищены. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Названия Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Реклама

ИГРОМАНИЯ

01 (148) ЯНВАРЬ 2010

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Привет!

Формально хоть этот номер и называется «январским» — как другие подобные выпуски нашего журнала, он появляется в продаже еще до праздников. Как и всегда, выбирать лучшие игры, устраивать пляски с бубнами и призами, а также вспоминать самые интересные события 2009 года мы будем в следующем номере. Предварительные же итоги такие: при всех страшных финансовых провалах, неудачах и массовых сокращениях в игровой индустрии уходящий год был крайне удачный в плане игр и новых анонсов.

Даже в последние недели 2009 года на наших страницах все еще возможны премьеры мирового масштаба. Встречайте Spec Ops: The Line (*стр. 32*) — перезапуск некогда великого спецназовского сериала в формате боевика категории «ААА». Самое интересное — это, конечно, сюжет о том, как на Дубай вдруг налетела рекордная песчаная буря и завалила песком все пальмы, эмирские «феррари» и золотые унитазы семизвездочных гостиниц некогда богатейшего арабского эмирата. Особенно зловеще и пророчески вся эта история начинает выглядеть после всех тех событий, которые и правда случились в Дубае за пару недель до анонса Spec Ops и в очередной раз пошатнули всемирную экономику, — но мы, конечно, все списываем на простые совпадения...

Продолжает тему предновогодних премьер вторая часть приключений Кейна и Линча — двух негодяев и ублюдков, которые до сих пор пользуются странной любовью у всей редакции «Игромании». Kane & Lynch 2: Dog Days (*стр. 29*) обещает стать не только возвращением на экраны одних из самых харизматичных героев современности, но и хорошей работой над ошибками: в плане геймплея первая часть, напомним, была ничем не выдающимся экшеном.

Наконец, только сегодня и только у нас вы найдете все самые свежие подробности об игре под названием The Witcher 2 (*стр. 46*), а также новые детали о «Метро 2033» (*стр. 50*) — самой важной игры на постсоветском пространстве, после того как закончились все официальные аддоны к «Сталкеру».

Ну и чтобы закрыть вечный вопрос про «во что поиграть перед Новым годом»: в декабре на полках появился чуть ли не лучший командный шутер современности Left 4 Dead 2 (*стр. 78*); последний российский долгострой по крутой международной лицензии — Disciples 3 (*стр. 84*), неожиданно успешно сыгравший в жанре «а что-то давно у нас не было ничего такого пошагового в стиле «Героев». Для любителей всякой экзотики на *стр. 96* есть даже рецензия на многострадальный Manhunt 2, который таки доковылял до PC-платформы, а также продолжение крайне старомодного, но дико увлекательного квеста The Black Mirror 2 (*стр. 90*). А еще на наших страницах засветился программно-развлекательный симулятор (назвать этот колосс творческой мысли «игрой» язык не поворачивается) жизни водителя грузовой машины под названием «Дальнобойщики 3» (*стр. 100*). Первый раз мы писали об этой игре в ранних двухтысячных, последний — года два назад. Что там из нее за все это время получилось — уже не важно, главное, что сам факт такого титанических масштабов релиза неоспоримо доказывает: чудеса в российской игровой индустрии все-таки случаются. Пусть редко, да и игры от этого особенно лучше не становятся, но все равно приятно.

Так что желаю всем в 2010-м больше приятных событий и хороших игр: с Новым годом вас!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

СВОИ НА ПРАЗДНИКЕ ЖИЗНИ

Как и обычно, под каждый Новый год, выход новой части Half-Life, да и любой другой общенациональный праздник похожего масштаба в журнале «Игромания» заранее подготовлена обширная развлекательная программа. Выяснить, наконец, какие подарки нужно положить под елку человеку, любящему игры (*стр. 132*), поучаствовать в новогодних конкурсах с о-го-го какими призами (*стр. 206*), вынуть из журнала, полюбоваться, а потом повесить на стену (или куда вы там привыкли вешать) наш коллекционный игроманский календарь на 2010 год... Короче, с этим выпуском «Игромании» вы не умрете от скуки на протяжении всех нескончаемо долгих праздников, в которые по закону подлости совсем не выходят новые игры.

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий
Редакторы Александр Милованов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев

Железный цех Алена Ермилова, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки, обложка*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Вадим Лунев, *дизайнер*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*

Корректура Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

Ассистенты издателя Надежда Недова

WWW.IGROMANIA.RU

wap.igromania.ru

Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Валеев, Ирина Сидорова, Эдуард Клишин, Анна Клишина, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»

Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»

www.igromedia.ru

Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»

www.aviton-press.ru

125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1

Тел./факс (495) 231 2368
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. (495) 231 2365
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-18021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontura» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

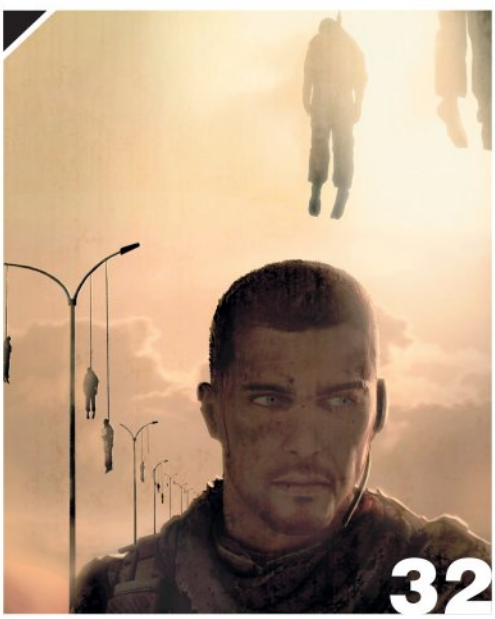
© «Игромания», 1997-2010 Тираж 181 000
© Igromania, 1997-2010 Circulation 181 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже со 2 января!
«Игроманию Лайт» №17 — с 26 января
«Игроманию Лайт» №18 — с 9 февраля

СОДЕРЖАНИЕ №1 (148) 2010

Kane & Lynch 2: Dog Days Вторую часть игры можно будет увидеть только на... YouTube



Spec Ops Первый в мире спецназ-шутер возрождается в Дубае

10-27 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
12 Новостной меридиан
26 Даты выхода игр

28-35 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
28 Kane & Lynch 2: Dog Days
32 Spec Ops: The Line

36-68 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
36 *Рейтинговая система рубрики R&S*
37 Star Sentinel Tactics
38 Noname Star
39 X
40 Bezier
41 Eschalon Book 2
42 The Trader of Stories
44 Zero Gear
46 The Witcher 2: Assassins of Kings
50 Метро 2033
54 Prison Break: The Conspiracy
56 Magicka
58 Drakensang: The River of Time
62 Greed Corp
66 Real Time Racing

70-75 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
70 Новая революция. Десятка номинантов IGF 2010
71 Proun
Swimming Under Clouds
72 Space Phallus
Mon & Bot
73 Oculus * Fig8
74 Doppelscope
Box Macabre
75 Attack of the 50ft Robot!
Vertex Dispenser

76-117 R&S: ВЕРДИКТ
Мини-рецензии
76 Слово редактора * Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues
77 Star Trek D-A-C * Fort Zombie * City Bus Simulator 2010: New York

Полные рецензии
78 Left 4 Dead 2
84 Disciples 3: Renaissance
90 The Black Mirror 2
94 Shattered Horizon
96 Manhunt 2

ИГРОМАНИЯ

The Witcher 2: Assassins of Kings Возвращение одной из лучших компьютерных RPG

100 Дальнобойщики 3: Покорение Америки
104 Rogue Warrior
106 Gratuitous Space Battles
108 AI War: Fleet Command
110 King Arthur: Pendragon Chronicles
112 Gyromancer
114 Serious Sam HD: The First Encounter
115 The Sims 3: World Adventures
116 Casebook Episode 3: Snake in the Grass
117 Mount & Blade: Огнем и Мечом

Метро 2033 S.T.A.L.K.E.R. на рельсах

Алфавитный список игр в номере

AI War: Fleet Command 108
Aion: The Tower of Eternity 118
All Points Bulletin 26
Alpha Protocol 26
Anno 1404: Venice 20
Assassin's Creed 2 26
Asteroids 22
Attack of the 50ft Robot! 75
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn 118
Band Hero 10
Battlefield 1943 26
Battlefield: Bad Company 2 26
Battlezone 22
Bezier 40
BioShock 2 14
BioShock 2: Sea of Dreams 26
Blade Runner 16
BloodRayne 17
Blur 26
Borderlands 2 24
Box Macabre 74
Brink 15, 26
Call of Duty: Modern Warfare 2 ..... 10, 118
Casebook Episode 3: Snake in the Grass 116
Championship Manager 2010 22
City Bus Simulator 2010: New York 77
Colin McRae DiRT 2 ..... 26, 118
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight 26
Command & Conquer 4: Эпилог 118
Dark Void 26
Dead Space 13
Dead to Rights: Retribution 26
Deus Ex 14
Deus Ex 3 14
Deus Ex: Invisible War 14
Diablo 10
Diablo 3 10
Disciples 3: Renaissance 84
Doom 24
Doppelscope 74
Dragon Age: Origins 118
Drakensang: The River of Time 58, 118
East India Company: Battle of Trafalgar 26
Empire: Total War — На тропе войны 118
Eschalon Book 2 41
Fallout 15
Far Cry 2 12
Far Cry 3 12
FIFA 10 24
Fig8 73
Fort Zombie 77
Full Spectrum 13
Gratuitous Space Battles 106

СОДЕРЖАНИЕ №1 (148) 2010

Left 4 Dead 2 Лучшее оружие против зомби — это бензопила и сковорода

118 ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

118 Dragon Age: Origins * Call of Duty: Modern Warfare 2 * Даты выхода локализаций и отечественных проектов

120-121 ИГРА МЕСЯЦА

120 Итоги голосования за период с 1 по 26 ноября 2009 года

121 «Игромания» рекомендует

122-125 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

122 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

126-157 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

126 Железные новости

128 Железные новинки

132 Новогодние подарки для геймера

Тесты

138 Видеокарты серии AMD Radeon HD 5700

140 Игровые ноутбуки Dell Alienware M17x и MSI GT640

144 Компьютер Flextron «Extra» 3C

146 Нетбук MSI Wind 12 U200

148 Видеокарта ZOTAC GT 240 AMP! Edition

150 Графический планшет Wacom Bamboo Pen & Touch

151 Телевизор Panasonic VIERA TX-PR42S10

152 Нетоп ZOTAC MAG HD-ND01

153 Свитч ATEN CubiQ CS1792 2-Port USB 2.0 HDMI KVMP

154 Разумный компьютер за разумные деньги

156 Горячая линия: железо

Дальнобойщики 3: Покорение Америки Не страшны тебе ни дождь, ни слякоть, резкий поворот и косогор

Алфавитный список игр в номере

Greed Corp 26, 62

GTA 4 14

GTA 4: The Lost & Damned 24

Guild Wars 18

Guitar Hero 5 10

Gyromancer 112

Jade Dynasty 118

James Cameron's Avatar: The Game 26, 118

Jumpgate: Evolution 26

Just Cause 2 26

Kane & Lynch 2: Dog Days 28

King Arthur: Pendragon Chronicles 110

League of Legends 185

Left 4 Dead 2 ..... 11, 18, 14, 23, 78,

Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues 76

LEGO Indiana Jones 2: Приключение продолжается 118

Lunar Lander 22

Mafia 2 26

Magicka 56

Making History 2: Другая война 118

Manhunt 2 ..... 14, 96, 118

Mass Effect 2 26

Mass: We Pray 16

Mercenaries 13

Mon & Bot 72

Mount & Blade: Огнем и Мечом 117

Napoleon: Total War 26, 118

NBA 2K10 118

NecroVisioN: Проклятая рота 118

New Super Mario Bros. Wii 21

Noname Star 38

NosTale 187

Oculus 73

Pound of Ground: Убитые дважды 118

Prison Break: The Conspiracy 26, 54

Proun 71

Real Time Racing 66

Red Dead Redemption 13, 26

Resident Evil 5 11

Resident Evil: Afterlife 22

Ride to Hell 26

Rogue Warrior 104

Saboteur 13

Serious Sam HD: The First Encounter 114

Shattered Horizon 94

Silent Hunter 5 26

SimCity 24

Singularity 26

Space Fighter 118

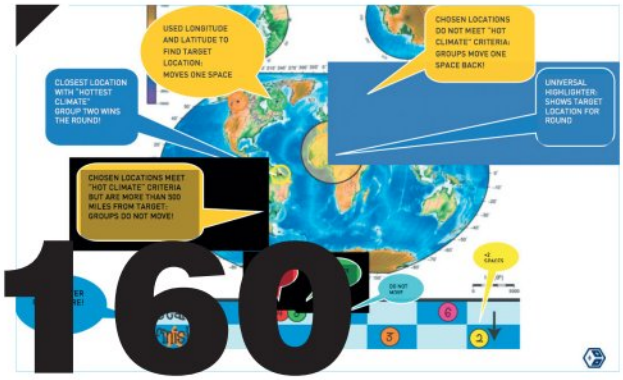
Space Phallus 72

Spec Ops: The Line 32

Star Sentinel Tactics 37

Star Trek D-A-C 77

ИГРОМАНИЯ



Школа игр Среднее учебное заведение «для цифровых детей»

158-177 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
158 Игромир 2009. Фоторепортаж
162 Счастливое число «Майкрософт»
168 Школа игр
Кино
174 Кино: Ночь бойца
Книги
176 Halo: Uprising
177 Gears of War: Hallow

178-179 ИГРОСТРОЙ

180-189 ИГРА В ОНЛАЙНЕ
180 Новости онлайновых игр
Играем
182 League of Legends
186 Teeworlds
187 NosTale
188 Интересное в Сети

190-197 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ
193 Shattered Horizon
194 Метро 2033

198-201 КОДЕКС
198 Стандартные коды
200 Читательские пасхалки
201 Читательские хинты

202-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
202 Тест № 1. Январь
203 Сканворд № 1. Январь * Фотографическая память № 1. Январь * Подведение итогов за №11/2009
205 Пять слов
206 Угадай мелодию

208 GAME OVER?
208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Left 4 Dead 2
Spec Ops: The Line

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Shattered Horizon
Left 4 Dead 2
Prison Break: The Conspiracy
Colin McRae: DiRT 2

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

Electronic Arts	2-я обложка
MSI	3-я обложка
Мир Фэнтези	4-я обложка

В номере:

Antec	25
Defender	145
Electronic Arts	99
Golla	61
Razer	143
Ritmix	119
SoftClub	9, 43, 69, 89, 93
Speed-link	141
Sven	13
Билайн	45
Двадцатый Век Фокс СНГ	7
РИА Панда	17
ТехноМир	175, 185, 207

Алфавитный список игр в номере

Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition 118
StarCraft 2 10
StarCraft 2: Wings of Liberty 26
Street Fighter Alpha 2 23
Super Street Fighter 4 23
Supreme Commander 2 24
Swimming Under Clouds 71
Sword of the Stars: Боевой флот Аргоса 118
Team Fortress 2 23
Teeworlds 186
The Black Mirror 2 90
The Oddbox 26
The Saboteur 26, 118
The Secret of Monkey Island 12
The Settlers 7: Paths to a Kingdom 26
The Sims 3: World Adventures 115
The Trader of Stories 42
The Witcher 2: Assassins of Kings 46
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 26
Torchlight 19
Two Worlds 2 .....23, 26
Uncharted 18
Vertex Dispenser 75
Warcraft 3 15
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 16
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising 26
Warrior, Star Wars: Battlefront 13
Wolfenstein 3D 24
World of Tanks 26
World of Warcraft 10, 16, 21
X 39
Zero Gear 44
Zombie Shooter 2 118
Анатомия страсти 118
Артур и месть Урдалака 118
Вильгельм Телль: Голый арбалет 118
Гонки тяжеловесов 118
Дальнобойщики 3: Покорение Америки 100
Домашнее казино 118
Линия фронта: Британский десант 118
Метро 2033 .....26, 50
Мои пушистые питомцы: Каникулы в Австралии 118
Мои пушистые питомцы: Школа для зверят 118
Предтечи 26
Римская империя 118
Тропа: Страшная сказка 118

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОНОВОСТИ
Индустриальные
Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц
Игровые
EA Sports MMA
Kane & Lynch 2: Dog Days
Split/Second

SPECIAL
Репортажи
Final Fantasy XIII — рассказ разработчиков про игру
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising — подробности о первом дополнении для игры
Star Trek Online — о будущем и прошлом
Dante's Inferno — круги ада. Круг пятый: «Гнев»
Bayonetta — «Откровения Байонеты»

ДЕМОТЕАТР
Мультиплатформа
Bayonetta
BioShock 2
James Cameron's Avatar: The Game
Mass Effect 2
R.U.S.E.
PC
C&C4: Tiberian Twilight
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Assassin's Creed: Lineage
S.T.A.L.K.E.R.-Fest 2009
История вселенной Halo. Часть 2
Тим Шейфер. Вспоминаем работы мастера
Ответы на вопросы читателей на «ИгроМире 2009»
ИгроМир 2009
Alan Wake
Aliens vs. Predator
All Points Bulletin
Battlefield: Bad Company 2
Napoleon: Total War
StarCraft 2: Wings of Liberty
Tekken 6
The Witcher 2: Assassins of Kings
World of Warcraft: Cataclysm
Метро 2033
Интервью с Джо Куканом
Интервью с Реем Музикой

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА
Dark Void Tesla
Fairytale Fights
Monster Hunter Freedom
Titan Walker
Tekken 6
Tekken 6 Motivation

НА ПРИЛАВКАХ
Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации
Мнения
Assassin's Creed 2
Call of Duty: Modern Warfare 2
Dragon Age: Origins
Left 4 Dead 2

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ
Деды Морозы
Олег Ставицкий и Антон Логвинов играют в Natal
Музыкальные клипы от наших монтажеров
Подборка самых смешных роликов за год
Mac против PC: Combine
Top FPS

S.T.A.L.K.E.R.-Fest 2009

ALBA GU BRATH!*

ХРАБРОЕ СЕРДЦЕ

ЮБИЛЕЙНОЕ 2-Х ДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

Реклама

- 5 ПРЕМИЙ «ОСКАР», ВКЛЮЧАЯ «ЛУЧШИЙ ФИЛЬМ»
- ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ, ПОСВЯЩЁННОЕ 15-й ГОДОВЩИНЕ ВЫХОДА ФИЛЬМА

©A.M.P.A.S®

УЖЕ В ПРОДАЖЕ 2-Х ДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ НА BLU-RAY И 2-Х ДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ НА DVD В СТАЛЬНОМ БОКСЕ

© 2009 двадцатый Век Фокс СНГ. * ШОТЛАНДИЯ НАВСЕГДА!

Демоверсия **James Cameron's Avatar: The Game**

ДЕМОВЕРСИИ
Colin McRae: DiRT 2

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD
Half-Life 2: Dino D-Day
NHL 09:
Российская хоккейная лига
Unreal Tournament 3: Bailter Ray

Подборки
FIFA 10
Need for Speed: Shift
Operation Flashpoint:
Dragon Rising
Pro Evolution Soccer 2010
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
GTA 4

ИНТЕРЕСНОСТИ
Candy World Adventure:
The Fate of Lillians
Death Rally
Equilibrio
Prometheus UDK
Teeworlds

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ
Вавилония
Принцесса Изабелла:
Проклятие ведьмы

ОНЛАЙН-ИГРА
NosTale

ПАТЧИ
Borderlands (английская версия)
Dragon Age: Origins
(английская версия)
Operation Flashpoint: Dragon
Rising (английская версия)
Manhunt 2 (английская версия)
The Sims 3 (любая версия)
Torchlight (английская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший
месяц
Игроманский стандарт
Драйверы для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Скины для Steam
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для
Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС
Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker

Сохранения (PC)
Gratuitous Space Battles
Manhunt 2

Сохранения (PS3)
Borderlands
Call of Duty: Modern Warfare 2
Colin McRae DiRT 2
Ratchet & Clank:
A Crack in Time
Uncharted 2: Among Thieves

Сохранения (Wii)
New Super Mario Bros. Wii
Press Your Luck 2010 Edition

Сохранения (PSP)
Ben 10 Alien Force:
Vilgax Attacks
Gran Turismo
Jak and Daxter: The Lost
Frontier
NBA 2K10
SoulCalibur: Broken Destiny
SpongeBob's Truth or Square
Star Wars Battlefront:
Elite Squadron

Трейнеры
Call of Duty: Modern Warfare 2
Cities XL
Divinity 2: Ego Draconis
Dragon Age: Origins
East India Company: Privateer
Empire Builder: Ancient Egypt
Gratuitous Space Battles
Hidden Mysteries:
The White House
Left 4 Dead 2
LEGO Indiana Jones 2:
The Adventure Continues
Manhunt 2
Ninja Blade
Sacred 2: Ice & Blood
Section 8
Street Fighter 4
Trine

База кодов «Игромании»

Half-Life 2: Dino D-Day

Если не работает диск *Если вам попался неработающий диск, напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы его вам заменим.*

РЕКЛАМА

Кто сможет превзойти Наполеона?

Испытайте свой полководческий талант, примерив на себя роль легендарного Наполеона Бонапарта или одного из его соперников. Создайте экономическую и военную сверхдержаву вопреки всем трудностям неспокойной эпохи Наполеоновских войн. Попробуйте превзойти великого полководца или одержать над ним верх.

Реальные кадры из игры

ТРИ ТЕАТРА ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Покорите Италию, Египет, а потом и всю Европу вместе с Наполеоном.

НЕПРЕВЗОЙДЕННОЕ КАЧЕСТВО TOTAL WAR

Командуйте войсками в реальном времени и управляйте государством в походовом режиме.

НОВАЯ СЕТЕВАЯ КАМПАНИЯ

Решайте судьбу Европы, полагаясь на помощь друзей или сражаясь с ними.

ФЕВРАЛЬ 2010

Разместите предзаказ на сайте www.ozon.ru и получите в подарок эксклюзивный вид войск – «Великая батарея Национального конвента»

"Napoleon Total War: Императорское издание" включает в себя эксклюзивный набор войск "Герои Наполеоновских войн" и карту, посвященную походам и важнейшим битвам Наполеона.

NAPOLEON
TOTAL WAR™

16 www.pegi.info

www.totalwar.com

Runs great on Intel Core

© SEGA, CREATIVE ASSEMBLY, TOTAL WAR, NAPOLEON: TOTAL WAR и логотип TOTAL WAR являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Creative Assembly Limited. Название и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками SEGA corporation. Intel, логотип Intel, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками Intel Corporation в США и других странах. Windows, кнопка Start системы Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Microsoft; Games for Windows и логотип кнопки Start системы Windows Vista используются по лицензии Microsoft. Все права сохранены.

SEGA
www.sega-europe.com

Games for Windows

Рубрику подготовили: **Александр Линтон, Антон Белый, Роман Епишин, Андрей Чаплюк, Михаил Лисецкий, Ян Кузовлев.** ● Иллюстрации: **Александр Линтон**

СКАНДАЛЫ

В суд за песни

КУРТ КОБЕЙН ВНОВЬ СТАЛ ПИОНЕРОМ ЦЕЛОГО ДВИЖЕНИЯ

Музыканты группы No Doubt подали в высший суд Лос-Анджелеса иск против издательства **Activision**. Они обвиняют компанию в незаконном использовании их внешности в игре **Band Hero**. Менеджер группы Джим Геренот заявил, что члены No Doubt согласились выступать в игре лишь со своими песнями, а издательство позволило игрокам исполнять от лица Гвен Стефани и ее команды любой из представленных в игре треков. Это решение разработчиков музыканты назвали «виртуальным караоке-цирком». Особенно их возмутило, что в одной из чужих композиций Гвен мужским голосом поет о сексе с проститутками.

Группа потребовала внести в игру изменения, которые ограничили бы присутствие музыкантов лишь выступлениями с их собственными песнями. Однако в Activision отказались, заявив, во-первых, что это слишком дорого, а во-вторых, что закон нарушен не был, поскольку музыканты дали письменное согласие на присутствие в игре. В общем, старая история. Некоторое время назад такие же претензии к издательству выдвинула вдова Курта Кобейна Кортни Лав. Она возмущалась возможностью использовать ее покойного мужа для исполнения чужих композиций. Только в том случае речь шла о **Guitar Hero 5**.

Такая большая, насквозь коммерческая поп-рок-группа, — и в такой маленькой коробочке.

ИНДУСТРИЯ

На зов идут одни старики

ACTIVISION ОСНОВАЛА БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ ФОНД

10 ноября, в день премьеры долгожданного шутера **Call of Duty: Modern Warfare 2**, издательство **Activision** основало некоммерческий фонд под незамысловатым названием «Зов долга». Одно из крупнейших игровых издательств намерено потратить порядка миллиона долларов на переподготовку бывших военных и обучение вчерашних солдат гражданским профессиям. Дело, судя по всему, нужное, ведь, согласно статистике, порядка 18% американских ветеранов, оставивших службу в течение последних трех лет, действительно не смогли трудоустроиться. Наниматели хотят видеть на рабочих местах молодых профессионалов. Но учиться не поздно и в 30, и в 70 лет.

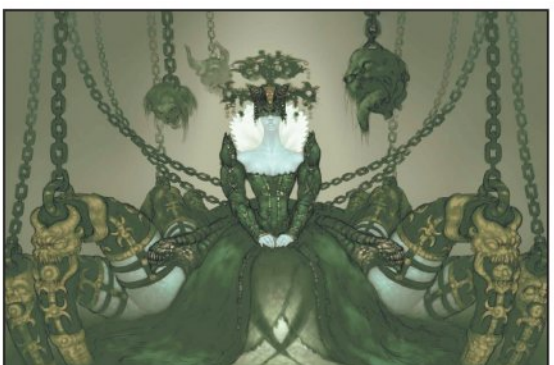
Старые американские патриоты после демонстрации первого уровня Modern Warfare 2 на 60-дюймовом экране.

ПОДРОБНОСТИ

Diablo 3 не спешит

BLIZZARD ВЕРНЫ СВОИМ ТРАДИЦИЯМ

Издательство **Activision Blizzard** официально подтвердило худшие опасения поклонников серии **Diablo:** третья часть не выйдет в 2010 году. Премьера **Diablo 3** запланирована лишь на 2011-й, а в будущем году Activision Blizzard посвятит себя **World of Warcraft** и **StarCraft 2**. Одна из самых популярных MMORPG в мире получит очередное дополнение — **Cataclysm**, а вторая часть знаменитой стратегии наконец-то явится публике в образе **StarCraft 2: Wings of Liberty**. Винить в задержке следует несокрушимые традиции Blizzard. Они не хотят походить на EA, выпуская по игре в год, поэтому в графике релизов всегда есть большие пробелы.


Новая Diablo прихорашивается перед встречей с поклонниками.

Capcom не намерена выпускать на PC загружаемые дополнения для **Resident Evil 5**. Однако на консолях их планируется целая серия.

Официально анонсировано мультиплеерное продолжение шутера **Mercenaries**. **EA** была вынуждена объявить о разработке после утечки видеоролика игры в интернет. **Mercenaries Inc.** выйдет как на PC, так и на консолях.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Вот такое вот лето

ХУДШИЕ КАНИКУЛЫ В ЧЬЕЙ-ТО ЖИЗНИ ПРОЙДУТ В ШОТЛАНДИИ

Старейший в Шотландии семейный бизнес, отель **Crieff Hydro**, запретит постояльцам на время рождественских каникул использовать любые игровые устройства. Вопреки тоталитарному характеру запрета, в официальных документах он фигурирует как «просьба». И эта просьба о цифровом целибате будет адресована в первую очередь юным постояльцам — своими DS и PSP они мешают другим посетителям выполнять обряды поклонения семейным ценностям. Их, к слову, в Crieff Hydro чтут с 1868-го.

По мнению администрации, видеоигры к семейным развлечениям не относятся. И хотя управляющий директор отеля Стэфен Леки, как отец четверых детей, признает, что игры очень важны для современной молодежи, он всерьез считает, что отказ от консолей позволит людям освоить «потенциально новые, ранее неизвестные им формы досуга». Еще неясно, продлится ли запрет дольше католического Рождества. Но каким-то туристам явно доведется сыграть в прятки, скрываясь со своими драгоценными приставками в пляжных тентах и гамаках. Возможно, даже под банными полотенцами или в туалетах.

Скоро это место можно будет увидеть в каком-нибудь шутере.

ПОДРОБНОСТИ

Оптимизированное насилие

LEFT 4 DEAD 2 ТРАТИТ ВАШУ ОПЕРАТИВНУЮ ПАМЯТЬ НА РАЗНЫЕ МЕРЗОСТИ

Немецкие игроки обнаружили, что их «урезанная» версия **Left 4 Dead 2** бегает быстрее обычной. В ней нет морей крови, отрубленных рук, ног, голов или торчащих в разные стороны селезенок с пищеводами. Судя по всему, на обсчет увечий тратится довольно много ресурсов, потому что цензурированный вариант работает на 40% шустрее. При этом немецкие игроки могут свободно играть на обычных серверах с жителями других стран. А преимущество в скорости создает самый настоящий дисбаланс. Да и вообще занятная получается история. Ведь почти половина ресурсов уходит на красочные мерзости, а не на физику и курсы повышения квалификации для AI.

Постер хочет нам сказать, что в немецкой версии игры зомби умирают от лихорадки, а не увечий.

ИГРОВОЕ КИНО

Принц заранее любим

ПРЕДПОКАЗЫ ЭКРАНИЗАЦИИ PRINCE OF PERSIA СРЫВАЮТ ОВАЦИИ

Джерри Брукхаймер, продюсер фильма **Prince of Persia: The Sands of Time**, сообщил, что кино пришлось по нраву тестовой аудитории, которая включала в себя журналистов. А они в большинстве оказались фанатами игровой серии. «Люди были взволнованы и настроены несколько скептически. По большей части — из-за того, что на главную роль мы пригласили Джейка Джилленхола. Все сомнения рассеялись, когда аудитория посмотрела кино до конца: зал взорвался аплодисментами. Атмосфера фильма максимально приближена к изначальной задумке Джордана Мехнера, дизайнера оригинальной **Prince of Persia**», — говорит Брукхаймер. После просмотра журналисты сразу же кинулись задавать продюсеру вопросы о первой части игры.

Prince of Persia показывают различным тестовым группам уже несколько недель, и фильм каждый раз получает исключительно положительные отзывы. По крайней мере, если верить словам Брукхаймера. Он все-таки продюсер, заинтересованное лицо. Ну а простые смертные смогут полюбоваться на приключения Принца в 2010 году.

Каждый раз, когда кто-то обвиняет авторов фильма в скверном подборе актеров, Джейк задумчиво смотрит вдаль.

Сценарист **Ubisoft** Кевин Шортт объявил, что команда, создавшая **Far Cry 2**, уже трудится над третьей частью игры. К сожалению, сейчас о **Far Cry 3** нет ровным счетом никакой информации. Но очевидцы, разумеется, уже поют ничем не подкрепленные дифирамбы.

ЛЮДИ

Бюджетный Бонд

НОВЫЕ ИГРЫ О БРИТАНСКОЙ РАЗВЕДКЕ ОБОЙДУТСЯ БЕЗ ПОМОЩИ ГОЛЛИВУДА

Мы уже сообщали о том, что на будущий год **Activision** планирует выпуск новой игры о Джеймсе Бонде. Однако нынешний исполнитель роли агента 007, Дэниэл Крэйг, не будет иметь к этому проекту никакого отношения. Представители Activision подыскали своего Бонда — им станет актер Адам Кросделл. Он же будет озвучивать реплики британского разведчика в новой игре от **Bizarre Creations**. Решение Activision отказаться от услуг голливудской звезды продиктовано не только желанием сэкономить. Издатели планируют поставить выпуск игр о Джеймсе Бонде на поток, а у Крэйга с его напряженным графиком вряд ли нашлось бы достаточно времени для регулярной работы над озвучением виртуального шпиона.

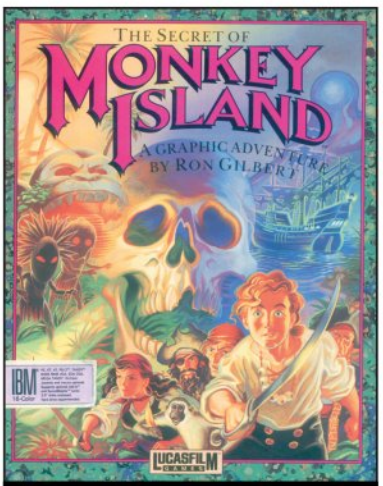
Новый Бонд, но не для всех.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Секреты «Секрета Обезьяньего острова»

ОТКРЫВАЮТСЯ СПУСТЯ ПОЧТИ 20 ЛЕТ

Адам Борман, дизайнер, работавший над адаптацией квеста **The Secret of Monkey Island** для iPhone, нашел материалы, которые не попали в оригинальную игру 19 лет назад. Выяснилось, что авторы вырезали из финальной версии игры массу интересного. Например, исчезли комментарии разработчиков, а также некоторые диалоги и сюжетные линии, связанные с Гайбрашем, Элейн, Стэном и другими персонажами. Теперь все желающие могут ознакомиться с вычеркнутыми из The Secret of Monkey Island материалами в официальном блоге **LucasArts**.



Вряд ли тогда кто-то мог предположить, что в далеком будущем каждая строчка кода этой игры будет поводом для ностальгии.

СЛУХИ

Свежая кровь во Вьетнаме

У CALL OF DUTY ПОЯВИТСЯ ЕЩЕ ОДИН РАЗРАБОТЧИК

Все уже привыкли, что над играми серии **Call of Duty** попеременно работают две студии — **Infinity Ward** и **Treyarch**. Однако **Activision** считает, что третий в такой ситуации не будет лишним. Журналисты Los Angeles Times со ссылкой на главу **Activision Blizzard** Бобби Котика утверждают, что к развитию бренда Call of Duty хотят подключить третью студию. Правда, следующую часть серии (она, по слухам, будет посвящена войне во Вьетнаме) все-таки делает Treyarch. В свою очередь, новый коллектив вполне может заняться разработкой MMOG под маркой Call of Duty, ведь о возможности появления такого проекта Activision заявляла уже не раз. Имени студии пока что, разумеется, никто не называет. Но можно предположить, что это будет одна из тех студий, что давно за пазухой у Activision. А их там целая толпа. В ней есть, например, **Raven Software** и **Radical Entertaiment**. Они вполне могли бы справиться с такой непростой задачей, как разработка MMO-проекта.

Сейчас не каждый игрок вспомнит, что происходило в самой первой части Call of Duty. Серия обросла сиквелами примерно как The Legend of Zelda.

Роберт Боулинг из компании **Infinity Ward** пообещал поклонникам **Modern Warfare 2** дополнить их любимую игру весной 2010 года. Вот только чем именно, он не уточнил. Но игроки сами нашли внутри игры отсылки к дополнительным мультиплеерным режимам: Global Thermonuclear War (захват боеголовки), One Flag (захват флага) и VIP (защита или уничтожение важной персоны).

Rockstar назвала точную дату выхода ковбойского боевика **Red Dead Redemption**. Игра появится в магазинах 27 апреля 2010 года.

ПОДРОБНОСТИ

Мультимертвый космос

ПУГАТЬСЯ/ЗЕВАТЬ МОЖНО БУДЕТ ВСЕЙ ТОЛПОЙ

Electronic Arts решила добавить в продолжение хоррора **Dead Space** полноценный сетевой режим. По крайней мере, об этом свидетельствует описание вакансии, открытой в студии **Visceral Games**.

На работу срочно требуется старший дизайнер уровней для сетевых режимов. Он возглавит небольшую команду разработчиков и будет отвечать не только за создание самих карт, но также за проработку скриптов и общей концепции мультиплеера. В первой части Dead Space, которая вышла осенью прошлого года, мультиплеера не было.

Немые инженеры в комбинезонах, тысячи их.

ИНДУСТРИЯ

Звезда Pandemic угасает

EA ЖОНГЛИРУЕТ ПЕРСОНАЛОМ

17 ноября прекратила свое существование студия **Pandemic**, принадлежащая издательству **Electronic Arts**. Ее закрытие и увольнение 200 сотрудников станет частью массового сокращения штатов, в результате которого работы лишится порядка 1500 человек. Pandemic Studios была основана в 1998 году и прославилась такими играми, как **Full Spectrum Warrior**, **Star Wars: Battlefront** и **Mercenaries**. Некоторые игры не оправдали ожиданий издателя. Последняя игра студии — декабрьский экшен **Saboteur**.

Часть «пандемиков» все-таки останется работать в EA в составе других подразделений издательства.

Может, даже и лифт, наконец, перекрасят. Радостного в этом, правда, мало.

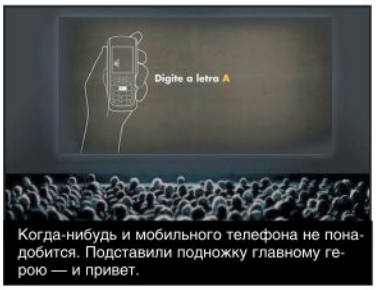
Военные по всему миру продолжают проявлять особый интерес к продукции **Sony**. Теперь их клиентами станут британские ВМС. Они приобретают партию PSP для обучения своих бойцов. Для британских ВМС хендхелды поставляются в голубых корпусах, в комплекте со специальным ударопрочным водонепроницаемым кейсом.

ИГРОВОЕ КИНО

Японцы идут от эроге к полному интерактиву

ТАИНСТВЕННЫЙ ПАТЕНТ SONY

Sony USA запатентовала технологию «интерактивного кино». Конечно, руководить действиями актеров зрителям не позволят — тогда получится уже игра. Но вот закидать лицедеев помидорами — запросто. Новинка Sony сможет улавливать жесты аудитории и интерпретировать их в определенные действия на экране. Кроме приема с томатами, компания привела пример, когда зрители смахивают пауков со спины героя, получая за это очки. Такие «спецэффекты» просто накладываются на готовое изображение, так что каким-либо образом изменять данные, записанные на диск Blu-ray или другой носитель, не требуется. Когда и где нетривиальная технология впервые будет использована на практике, не сообщается. Но получается самое натуральное «игровое кино», во всех смыслах.



Когда-нибудь и мобильного телефона не понадобится. Подставили подножку главному герою — и привет.

ПОДРОБНОСТИ

BioShock 2 с винилом за $99

В СПЕЦИАЛЬНОМ ИЗДАНИИ BIOSHOCK 2 БУДЕТ КУСОЧЕК ВИНТАЖА

Прибор ночного видения, декоративная шкатулка, шлем, статуэтки — в специальных изданиях различных игр, кажется, уже перебывало все. Но нет, **2K Games** нашла чем удивить искушенных коллекционеров.

Коллекционная версия **BioShock 2 Special Edition** (выйдет ограниченным тиражом 9 февраля; $99 за консольную версию, $89 — версия для PC) будет включать в себя саму игру, 164-страничную книгу с иллюстрациями в жесткой обложке, три плаката и музыку из игры на CD. Но это все ерунда, потому что гвоздь программы — оркестровый саундтрек на виниловой пластинке! Правда, покупателю необходимо заранее побеспокоиться о проигрывателе, ведь в DVD-ROM или магнитолу пластинку не засунешь

Стилизованной под винтаж игре — винтажную коллекционку.

ЛЮДИ

Права на Deus Ex не продают даже его отцу

УОРРЕН СПЕКТОР НЕ СПИТ НОЧАМИ

Знаменитый разработчик Уоррен Спектор признался, что все еще мечтает когда-нибудь создать продолжение серии **Deus Ex**. «Мы вложили в эту вселенную массу сил и времени. Существует множество историй, связанных с миром Deus Ex, которые я хотел бы рассказать. Поэтому для меня в этом деле еще рано ставить точку», — заявил Спектор журналистам. Он признался, что пытался выкупить права на Deus Ex, принадлежащие **Eidos**, но потерпел неудачу. Впрочем, Спектор не собирается сдаваться и готов побороться за Deus Ex. Остается только пожелать удачи — адекватного продолжения истории от отца серии все ждут уже очень давно. **Deus Ex: Invisible War** потерпела полный крах, а с **Deus Ex 3** еще не до конца все понятно.

Джейси Дентон мечтательно смотрит в звезды и мечтает о воссоединении с папой.

СКАНДАЛЫ

Воспитание по-австралийски

ВЛАСТИ ПРОТИВ РОДИТЕЛЬСКОГО МЕДИАПРОИЗВОЛА

Министр юстиции Южной Австралии по жизни и игроненавистник по призванию Майкл Аткинсон подтвердил, что игровой рейтинг R18+ появится в стране кенгуру только через его труп. По крайней мере, труп политический: через несколько месяцев принципиального старикана ждут выборы. На минутку опустив прицел критики, вынуждены признать, что в новом заявлении Аткинсона есть разумное зерно: «Любая купленная игра с высоким возрастным рейтингом рано или поздно становится достоянием всей семьи взрослого игрока, и в том числе — его детей. У нас нет защитных механизмов, способных проникнуть сквозь стены домохозяйств. Поэтому лучше действовать превентивно и не допускать такие игры на рынок вовсе». Однако куда девать права играющих меньшинств? Благодаря таким поборникам нравственности возмужавшим австралийским хардкорщикам приходится, плача и чертыхаясь, проходить изрядно порезанные версии **GTA 4** и **Left 4 Dead 2**. А о **Manhunt 2** и вовсе только мечтать.

Он явно что-то недоговаривает. Впрочем, и от того, что говорит, играющим австралийцам не по себе.

Представитель **Eidos Montreal** прокомментировал слухи о PC-эксклюзивности **Deus Ex 3** следующим образом: «Да, мы официально анонсировали лишь версию для PC. Но это вовсе не значит, что игра не появится на других платформах». Уточнять список платформ он не стал, хотя мы можем смело предположить, что компанию персоналкам составят Xbox 360 и PS3.

Выход командного экшена **Brink** от студии **Splash Damage** перенесен с весны на осень 2010 года. При этом авторы игры уже планируют превратить ее в целый сериал.

ИНТЕРЕСНОСТИ

С двойным сыром и перками

VAULT BOY УСТРОИЛСЯ ОФИЦИАНТОМ

Vault Boy переместился в современность. Вечно сияющее лицо маскота серии **Fallout** нынче украшает меню скромного ресторанного заведения в городке Биллерика, штат Массачусетс. Жаждущая чаевых улыбка, услужливая поза. На подносе лежит что-то подгоревшее… Впрочем, не важно. Налицо явное нарушение авторских прав, и, как только о маркетинговом коленце владельцев Expresso Pizza узнают в **Bethesda**, малышу Волти, скорее всего, придется подыскивать себе другое место работы. С другой стороны, Bethesda может просто проигнорировать беззаконие и воспринять это все как фанатский реверанс, пасхальное яйцо. Пиццерия маленькая, персонаж присутствует всего лишь в меню. Об украденных у издательства миллионах речь тут точно не идет. Если только оно не надумает открыть пиццерию, что вряд ли.

Доставленную пиццу советуем проверить на радиоактивность.

КИБЕРСПОРТ

Туда и обратно

ИЛИ КАК СБОРНАЯ РОССИИ ВХОЛОСТУЮ СЛЕТАЛА НА ГРАНД-ФИНАЛ WCG 2009

Международные смотрины лучших кибератлетов под броским названием **World Cyber Games** завершились в китайском Чэнду. Участников сборной РФ в аэропорту Шереметьево-2 встречал одинокий автобус. Ни транспарантов, ни толп фанатов — еще бы, медалей с девятого чемпионата мира наши «госу» не привезли. А счастье было так близко. Полуфинальный бой пятерки **CMAX.gg** (бывшие **tp.uSports**) против поляков **ex-Vitrolic** в дисциплине **Counter-Strike 1.6** мучительно долго балансировал на грани сенсации. Наши парни спасли вторую карту и были близки к победе в третьей, но в итоге упустили финал (9:16, 16:10, 12:16). Сил на равных бороться за бронзу с датчанами **mTw.dk** просто не осталось. «Орки имба!» — только и мог сетовать Дмитрий «Happy» Костин после поражения в матче за бронзу от корейца **Who**. Да что толку, триумфатором в дисциплине **Warcraft 3** все равно стал игрок за Альянс — молодой и прогрессирующий хозяин соревнований **Infi**. Всего 14 провальных для нас номинаций, включая игры на мобильных телефонах. Собрав около 600 прогеймеров из более чем 70 стран, World Cyber Games остаются главным событием календаря киберспорта. А поэтому безо всякого сожаления скандируем: «Прощай, Чэнду! Здравствуй, Лос-Анджелес, столица кибероллимпиады 2010!»

Не ищите российских лиц: наших соотечественников в числе призеров World Cyber Games 2009 не оказалось.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Любовь зла

ПОЛЮБИШЬ И КАРТРИДЖ

Однополые браки по Кевину Смиту в костюмах имперских пехотинцев под музыку из Star Wars уже не в моде. Один японский отаку пошел намного дальше — твердо решил жениться на Нене Анегасаки из дейтинг-сима **Love Plus**. Симулятор этот, правда, не совсем обычный — там, где нормальные игры жанра заканчиваются на соблазнении девушки, Love Plus только начинается. У электронной японки есть некоторое подобие искусственного интеллекта, она вполне способна поддерживать разговор и подстраиваться под ответы собеседника. С помощью тачскрина девушку-из-консоли можно всячески тискать и гладить. После свадьбы с видеоигрой радостный японец пригласил всех желающих на вечеринку и устроил интернет-трансляцию, где показал слайды и фотографии себя вместе с любимой. Что тут еще сказать? Совет да любовь. И детишек побольше.

Нене Анегасаки — красавица, спортсменка и просто рисованная девушка.

Определилась дата выхода **Chaos Rising**, дополнения для **Warhammer 40 000: Dawn of War 2**. В Европе игра появится 12 марта.

ИГРОВОЕ КИНО

Снятся ли Питчфорду электроовцы?

GEARBOX SOFTWARE МОГЛА ВЗЯТЬСЯ ЗА ИГРОИЗАЦИЮ «БЕГУЩЕГО ПО ЛЕЗВИЮ»

Новость из серии «Ах, если бы!». **Рэнди Питчфорд**, глава **Gearbox Software**, обмолвился, что студия, подарившая нам **Borderlands**, чуть было не стала разработчиком игры в киберпанк-вселенной **Blade Runner**. «Сравнительно недавно один из моих партнеров, Брайан Мартел, захотел передать нам права на разработку, а мы, в свою очередь, загорелись этой идеей, — разоткровенничался Рэнди. — Все решили финансовые риски. Разработка потребовала бы $25 млн, еще 10-15 ушло бы на маркетинг. В условиях кризиса мы не были уверены, что отбили бы такую сумму». Напомним, что фильм Ридли Скотта **«Бегущий по лезвию»** с Харрисоном Фордом в главной роли появился на экранах в 1982 году и до сих пор остается эталоном кинофантастики. Перевести же историю репликантов на интерактивный язык пока удалось дважды. В 1985 году вышла незамысловатая аркада, а в 1997-м — квест с элементами экшена.

Пока что лучшей игрой с названием Blade Runner остается квест 1997 года от почившей Westwood Studios.

ПОДРОБНОСТИ

Почем опиум для Wii?

ИЛИ КАК РАЗБИТЬ ЛОБ ОБ WII FIT

Счастливые американские семьи, совсем как у Марка Твена, не мыслят существования без еженедельного посещения церкви. Для тех же, кто по каким-то причинам не может ходить в церковь на выходных, студия **Prayer Works** разрабатывает игру **Mass: We Pray**. Аутентичная симуляция марша крестоносцев, раскачивания кадила и других не менее веселых католических обрядов, а также контроллеры в виде крестов превращают игру в некоторое подобие **Wii Sports** с религиозным уклоном. Как оказалось, все это — хитро спланированная рекламная кампания **Dante's Inferno**. При любой попытке узнать конкретную информацию на официальном сайте Mass: We Pray посетителя ожидает обвинение в ереси и заботливое напоминание о том, что с такими грешниками творили в «Божественной комедии». Рекламщики **EA** умело эксплуатируют человеческую тягу к смертным грехам, но кампания уже подходит к концу: в списке остались мошенничество, предательство и насилие.

Этот крест животворящий явно не устроит чудес.

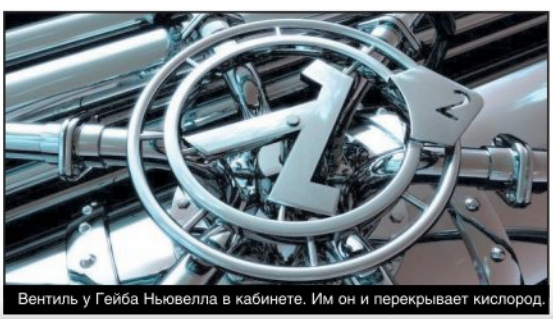
ИНДУСТРИЯ

Valve перекрывают кислород конкурентам

КОНКУРЕНТЫ ЗАДЫХАЮТСЯ, НО ГОРТАННЫЕ ЗВУКИ ОТ НИХ ЕЩЕ ДОНОСЯТСЯ

Брэд Уордел, руководитель компании **Stardock** и службы онлайн-дистрибьюции **Impulse**, заявил, что в сфере цифровой доставки компьютерных игр компания **Valve** со своим сервисом Steam значительно опережает конкурентов. При этом политика лидера становится все агрессивнее.

По оценкам Уордела, если использовать в качестве критерия ежемесячный доход от цифровой дистрибьюции, то необходимо признать, что Valve принадлежит 70% рынка. Доля Impulse составляет 10%, а все прочие сервисы вкупе владеют 20%. Но владельцы Steam не останавливаются на достигнутом и стремятся монополизировать всю сферу — так по крайней мере считает Уордел. На то оно и похоже. Сейчас через Steam свои проекты могут распространять даже самые маленькие студии. Но мистер Уордел, по-видимому, даже не хочет допускать мысли о том, что это не Valve так жестоки, а Steam так хорош.



Вентиль у Гейба Ньювелла в кабинете. Им он и перекрывает кислород.

ИНДУСТРИЯ

MMO против социализма

ОНЛАЙНОВОМУ МИРУ — НЕТ!

Поднебесная живет в эпоху перемен: китайское правительство запустило следующую волну запретов для онлайновых видеоигр. Несмотря на то, что последние годы индустрия чувствовала себя неплохо, чиновники прекрасно понимают, что онлайновые игры вызывают зависимость, и стараются в связи с этим что-то предпринять. Владельцы интернет-кафе ограничивают время посещения во избежание смерти пользователей от переутомления и запрещают игровые марафоны. Детям, ясное дело, в такие заведения вход заказан. Как известно, китайскому правительству чем-то не угодили голые кости в MMO — для каждой игры предусмотрена обязательная модификация, убирающая их. Еще немного — и поверить в существование китайца, играющего, скажем, в **World of Warcraft**, станет просто невозможно.

Отсутствие посетителей в интернет-кафе явно не на руку владельцам. А парню этому явно очень одиноко.

Во время выступления перед инвесторами исполнительный директор Ubisoft Ив Жильмо заявил, что его компания возлагает большие надежды на сенсорные технологии **Microsoft** и **Sony**: «Мы готовим около десятка проектов, которые будут поддерживать **Project Natal**, а также четыре-пять игр для нового сенсорного контроллера от Sony».

Nintendo планирует сбавить обороты производственного маховика, штампующего консоли Wii. Источником этих сведений стали партнеры игрового гиганта. В такой сложный процесс, как серийное производство консоли, вовлечено множество компаний, помимо Nintendo. Они-то и сообщили, что количество заказов от Nintendo сократилось. Например, фирмы **Mitsumi** и **Hosiden** в этом финансовом году получили на 50% меньше прибыли.

ИНДУСТРИЯ

Сигнал консольной тревоги

О НАЧАЛЕ ТРЕТЬЕЙ МИРОВОЙ ИГРОКАМ СМОЖЕТ СООБЩИТЬ ПРИСТАВКА

Консоли давно перестали быть лишь устройствами для игр. Сегодня они выполняют функции видеопроигрывателей, коммуникаторов и даже суперкомпьютеров. А вот администрация штата Нью-Йорк решила превратить их в системы чрезвычайного оповещения. Чиновники прикинули, сколько времени сегодняшняя американская молодежь проводит за своими Xbox 360, PS3 и Wii, и пришли к выводу, что, приключись беда, до юношей и девушек будет просто не достучаться. С головой погрузившись в игру, они едва ли слушают радио или смотрят телевизор. Чтобы не бросать эту категорию граждан в случае опасности на произвол судьбы, власти решили использовать для оповещения сетевые службы консолей. Пока не сообщается, когда система заработает. Но уже известно, что она проходит тестирование. Инициатива властей интересна и похвальна. Главное, чтобы увлеченные молодые люди не восприняли сообщения из разряда «Внимание, приближается ураган» или «Немедленно проследуйте в ближайшее бомбоубежище» как часть игры.

И ведь одна из этих милашек в любой момент сможет оповестить вас о конце света.

ИГРОВОЕ КИНО

Боевой молот вампиров

КРОВОПИЙЦЫ ПО-НЕМЕЦКИ, ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Уве Болл, неугомонный режиссер третьесортных фильмов-по-играм, вновь взялся за любимое дело. Похоже, Уве готовит продолжение своего любимого проекта — **BloodRayne**. Новая картина получит название **BloodRayne 3: Warhammer**, а ее съемки начались уже в январе. Главная роль вновь досталась Кристанне Локен, любимице Уве Болла. Учитывая оперативность работы немца, картина может выйти уже следующей осенью. Как и в случае с первыми двумя частями, Болл снимает фильм без прямого игрового прототипа. По крайней мере, никакой информации о разработке BloodRayne 3: Warhammer пока не поступало.

Примерно такой была реакция актрисы, когда она узнала о планах Уве и перечитала контракт.

Журнал TIME опубликовал на своем сайте список 50 лучших новшеств 2009 года. Наряду с серьезными научными достижениями туда попала и технология Project Natal. Значимость того или иного открытия определяют читатели, и необычную систему управления игрой без контроллера они поместили на 29 строку.

TIME
THE WEEKLY NEWSMAGAZINE

Американское консольное браконьерство

ВВС США скупают PS3 Slim ради редкой начинки

Министерство обороны США пристально следит за развитием игровой индустрии. Вот и выход новой версии PlayStation 3 не остался без должного внимания. ВВС Соединенных Штатов Америки в ближайшее время планируют направить в **Sony** заявку на приобретение 2200 экземпляров PS3 Slim. Приставки предназначены не для игр и даже не для тренировки пилотов на симуляторах. PS3 Slim поступят в исследовательские лаборатории, расположенные в штате Нью-Йорк, куда ранее уже были отгружены 336 консолей Sony. ВВС планируют использовать купленные приставки для создания мощного вычислительного кластера, который поможет эффективно обрабатывать данные с радаров, изображения с видеокамер высокой четкости, а также создавать модели развития событий при начале военных действий.

Выковыривать такие изюминки на специальных фермах — дело затратное, тут без налогоплательщиков никак.

Зомби-апокалипсис 2012

Бывший сотрудник Blizzard готовит зомби-ММО

Один из разработчиков **Guild Wars** и бывший сотрудник **Blizzard** Джефф Стрейн основал собственную студию (**Undead Labs**) и объявил, что ее первым проектом станет безымянная пока онлайновая игра о зомби. Собственно, с таким названием студии просто противопоказано делать игры не о зомби. Вполне вероятно, что в будущем дебют станет и главной финансовой опорой студии.

Пока что онлайновый триллер создается исключительно для консолей, хотя авторы и не уточняют, для каких именно. В игре людям предстоит строить города и защищаться от ходячих трупов. Последними (теперь уже традиционно для жанра) смогут управлять другие игроки. Своим заявлением Джефф вызвал множество вопросов, ответить на которые пока невозможно. Готовит студия шутер или RPG? Похож ли проект на **Left 4 Dead**? Чем предстоит убивать мертвецов — пулями и взрывчаткой или мечами и секирами? Конечно, разработчики могут позволить себе посекретничать, ведь до запуска серверов еще уйма времени. Онлайновая игра о зомби от Undead Labs будет запущена только в 2012 году.

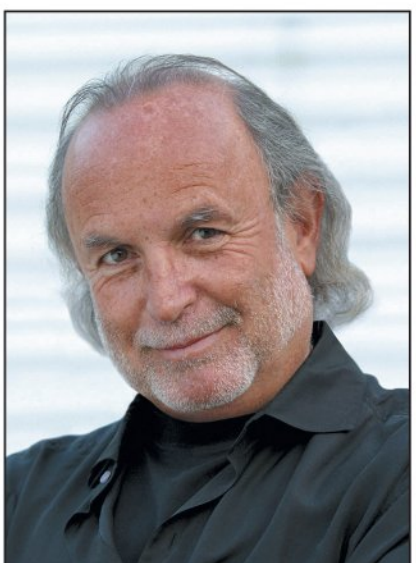
Самое главное в зомби-апокалипсисе — фактурные действующие лица. Пусть даже лица эти слегка разложились.

История археолога

И будто не было забастовки сценаристов

Заметка на сайте **LatinoReview.com** послужила источником слухов о том, что Кайл Уорд, вопреки сделанному ранее заявлению, не будет писать сценарий для экранизации приключенческого экшена **Uncharted**.

Уорд в настоящее время трудится над сценариями фильмов Kane & Lynch и Hitman 2, но полон решимости взяться и за Uncharted. Однако **Sony** вместе с продюсером Ави Арадом не хотят ждать, пока он освободится. Им нужен кто-то, кто мог бы с головой уйти в работу над новым проектом. В результате вместо Уорда сюжетом займутся Томас Дин Донелли и Джошуа Оппенгеймер. Они ответственны за сценарий новой версии фильма «**Конан**», премьера которой состоится в 2010 году. Uncharted же появится на экранах не ранее 2011-го.



Ави Арад, хоть и добродушный с виду человек, работы на полставки не дает.

Runic Games планируют превратить ролевую игру **Torchlight** в MMORPG. Об этом рассказал непосредственно глава студии Макс Шефер. Разработка MMORPG на основе Torchlight начнется в ближайшие месяцы и займет около двух лет. Авторы игры обещают, что в результате мы получим расширенные возможности по настройке персонажа, множество новых подземелий и полноценный режим PvP.

Агенты ФБР активно используют в работе PS3. Федералы прибегают к помощи PS3, да не одной, а сразу двух десятков, когда им нужно получить защищенную паролем информацию. «Плохие парни сейчас кодируют свои материалы, так что приходится использовать хакерские методы для взлома кодов», — поделился подробностями один из агентов.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Бездействие властей

ВСЕГО-ТО НАДО БЫЛО ВЕРНУТЬ ПРИСТАВКУ

Возможность убедиться в несовершенстве мира и несправедливости жизни представилась пятнадцатилетнему жителю городка Буффало Гров, США. Как сообщает издание Chicago Tribune, подросток позвонил по номеру 911, но затем повесил трубку. Заподозрив неладное, диспетчер определил, откуда был совершен звонок, и отправил по адресу полицейских. Однако спасать или арестовывать никого не пришлось. Живой и здоровый юноша объяснил прибывшим стражам порядка, что родители в наказание спрятали его Xbox 360. В службу спасения мальчик звонил, чтобы узнать, имеют ли право его мама и папа так с ним поступать и не следует ли их за такую дерзость лишить родительских прав. Сам он, видимо, собирался в случае «успеха» отправиться в какой-то консольный рай, где его окружали бы приставки любых видов, телевизоры сумасшедших диагоналей и красотки, все как на подбор в костюмах Байонеты.

Другой подобный звонок в службу 911 опоздал. Под номерами — места, где лежали осколки приставки.

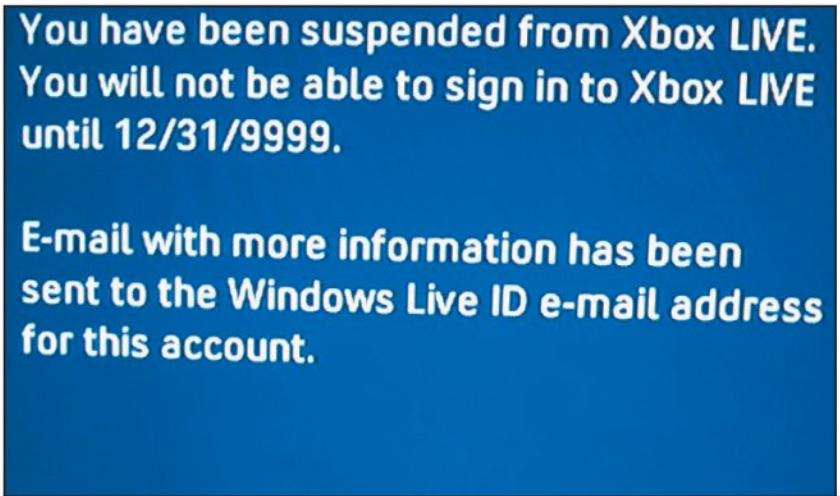
ИНДУСТРИЯ

Microsoft нарушает свои же правила?

ЗАБАНЕННЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ XBOX LIVE МОГУТ ОТСУДИТЬ ДЕНЬГИ

Не прошло бесследно массовое отключение от Xbox Live пользователей, перепрошивших свои Xbox 360. Техасская юридическая фирма Abingdon Law предложила всем, кто пострадал от действий **Microsoft**, подать коллективный судебный иск против компании. Юристы утверждают, что Microsoft нарушила пользовательское соглашение. Она не только отключила пользователей от Xbox Live, но и ограничила использование других сервисов. Например, запретила устанавливать игры и дополнения на жесткий диск.

Более того, представители Abingdon Law видят в действиях Microsoft корыстный умысел, ведь волна отключений прошла как раз перед выходом **Modern Warfare 2**. Юристы не возражают относительно борьбы с пиратством. Они лишь не одобряют выбранные Microsoft методы. Abingdon Law рассчитывает, что ей как минимум удастся заставить Microsoft вернуть деньги владельцам заблокированных в системе Gold-статусов.



9999 год еще очень далеко. За это время юристы обязательно что-нибудь еще придумают.

Представители **Astrum Online Entertainment** объявили, что количество пользователей, зарегистрированных в играх холдинга, перевалило за отметку в 30 млн.

ИНДУСТРИЯ

Страна пересаживается на Xbox 360

ЧТО ПОДТВЕРЖДАЕТ КАК MICROSOFT, ТАК И НЕЗАВИСИМЫЕ АНАЛИТИЧЕСКИЕ АГЕНТСТВА

Компания **Microsoft** отчиталась о своих успехах на консольном рынке. Как выяснилось, за четыре года только на территории Европы, Ближнего Востока и Африки ей удалось продать порядка 10 млн Xbox 360. По данным независимой компании GfK на конец августа 2009 года, в России консоль отъела 49% рынка приставок текущего поколения.

«Несмотря на сложную ситуацию в экономике, Xbox 360 вызывает растущий интерес у потребителя», — говорит Алексей Бадаев, должность которого выговорить непросто — директор департамента программно-аппаратных развлекательных платформ российского отделения корпорации Microsoft. Ему вторит Мартин Олауссон, директор отдела исследований Digital Media в агентстве **Strategy Analytics**. Он предрекает консоли светлое будущее: «Благодаря инновационным разработкам вроде Project Natal Xbox 360 ближайшие несколько лет будет находиться в более выгодном положении, чем конкуренты, и, вероятнее всего, привлечет большее количество потребителей».

Ох уж эти русские. В играх на Xbox 360 их могут уничтожать сотнями, а они лишь рады. Это же игры.

ПОДРОБНОСТИ

Отдых от фантазий

SQUARE ENIX ВЗЯЛАСЬ ЗА РОЛИКИ DEUS EX 3

Компания **Square Enix** приложит руку к проектам издательства **Eidos**, приобретенного японцами некоторое время назад. Создатели почитаемого jRPG-сериала займутся, в частности, видеороликами **Deus Ex 3**. «Ребята в Токио просто в восторге от такой возможности. Для них это первая игра, не связанная с серией **Final Fantasy**. Более того, их команда с радостью помогла бы и в разработке **Thief 4**», — заявил Стефан Д'Асто, главный менеджер Eidos Montreal. Абсолютно вся работа по трейлерам и CGI-роликам ляжет на плечи умелых аниматоров из Страны восходящего солнца, поэтому вполне возможно, что в Deus Ex 3 не обойдется без парытройки андрогинных персонажей. А главный герой, Адам Дженсен, может обернуться луноликим молодым человеком, отдаленно похожим на популярного джей-рокера Камуи Гакта. Тандем разработчиков также крайне заинтересован в еще одной игре, о которой Йоичи Вада, президент Square Enix, решил скромно умолчать.

О Square Enix здесь напоминает только трехствольный пистолет, прямо как у Винсента из Final Fantasy.

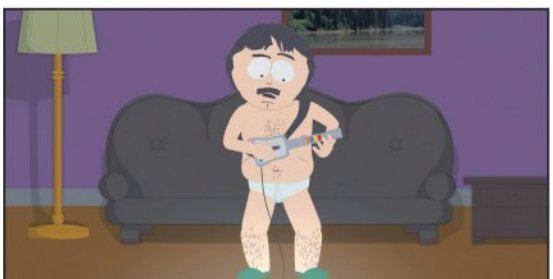
ПОДРОБНОСТИ

Кабала виртуальных музыкантов

GUITAR HERO НАЧНЕТ БРАТЬ ДЕНЬГИ ЗА АРЕНДУ ВИРТУАЛЬНЫХ ПЛОЩАДОК

Каталог дополнительных материалов для игр серии **Guitar Hero** пополняется практически каждую неделю. Продавать старые аддоны при этом становится все сложнее. Да и сами игроки начинают путаться в вышедших дополнениях и часто задумываются, стоит ли тратить деньги на пару лишних музыкальных композиций. Но **RedOctane** и **Activision** нашли решение, которое устроит всех.

Они рассматривают возможность введения подписки в играх серии Guitar Hero. Ежемесячно внося абонентскую плату, игроки смогут загружать как новые, так и старые дополнения. В RedOctane уверены, что такая модель поможет избавиться от большей части конфликтных ситуаций, связанных с лицензированием музыкальных композиций. Разработчики не уточняют, когда именно появится подписка, но работа над этой системой уже идет полным ходом.



Особо ярые фанаты, может, даже начнут продавать свою одежду, лишь бы поиграть любимые песни на куске пластмассы.

АНОНСЫ

Венецианское доминирование

В ГОРОДЕ МОЖЕТ СИЛЬНО ПОУБАВИТЬСЯ МОСТОВ

Ubisoft прислушалась к просьбам фанатов и наконец-то анонсировала масштабное дополнение для стратегии **Anno 1404**, которое выйдет в следующем феврале. Изюминкой **Anno 1404: Venice** станет мультиплеер — именно его так не хватало в оригинальной игре. Ubisoft обещает несколько режимов (в том числе кооператив) с лимитом до 8 участников на одной карте.

Впрочем, мультиплеер — далеко не единственный повод заинтересоваться Anno 1404: Venice. Дополнение позволит захватывать поселения противника, шпионить, проводить диверсии и строить венецианские корабли, на которых вы сможете без проблем доплыть до островов нового типа — вулканических. Неплохи также цифры, озвученные Ubisoft: 60 новых предметов и 300 квестов.

Скоро паруса поднимутся, и Венеция уйдет ко дну раньше, чем многие предполагали.

По словам Томаса Типпла, финансового директора **Activision**, компания планирует запустить для части своих проектов, среди которых и серия **Call of Duty**, набор дополнительных сетевых сервисов. За их использование с игроков будет взиматься ежемесячная абонентская плата. Издатели утверждают, что о подобных услугах не раз просили сами пользователи.

Сценарист Джесси Стерн признался, что русские солдаты и экстремисты в качестве врага появились в **Modern Warfare 2** далеко не сразу. Изначально разработчики рассматривали множество вариантов, включая самые экзотичные вроде пришельцев из космоса и живых мертвецов.

Миллион долларов и вертолет на лужайке

СТРАДАЮЩИЙ АГОРАФОБИЕЙ ИГРОК ЖЕЛАЕТ СТРАДАНИЙ ИЗДАТЕЛЬСТВАМ

Судиться с игровыми издателями любят не только одержимые навязчивыми идеями юристы (привет, Джек), но и простые пользователи. За последние несколько месяцев некто Эрик Эставилло подпортил нервы **Sony**, **Microsoft** и **Nintendo**, а теперь вот добрался до **Activision Blizzard**.

Эрик подал на издательство в суд и потребовал $1 млн компенсации за то, что создатели **World of Warcraft** причиняют вред своей аудитории, заставляя ее пользоваться «подлой и обманной практикой». Подлость и обман, по мнению Эставилло, заключаются в том, что Activision Blizzard злонамеренно снижает темп выполнения квестов в своей MMORPG, чтобы вытянуть из игроков больше денег.

Впрочем, раздавать вышеупомянутый миллион всем «пострадавшим» Эрик не собирается, а требует его для себя лично. Истец уверяет, что игры для него единственный способ стать немного счастливее. Страдая агорафобией, депрессией и еще целым букетом ментальных недугов, Эставилло тяготится одиночеством и находит отдушину лишь в виртуальном мире. Ну а проявленная Activision Blizzard подлость, соответственно, уязвляет его до глубины души.

По тому же принципу Эрик ранее сформулировал свои претензии к другим компаниям. Первой под удар попала Sony, имевшая неосторожность заблокировать учетную запись Эставилло в PSN. Разгневанный игрок обвинил компанию в том, что она ограничивает и без того небогатый набор способов его общения с миром. Затем на орехи досталось Microsoft и Nintendo. Первой — за то, что у Эрика сломался Xbox 360, выдав «Красное Кольцо Смерти». Второй — за то, что она отключила неофициальный канал Homebrew Channel на Wii. Во всех случаях истец требует с ответчиков солидные суммы, но пока ему не удалось высудить ни пенни. Слушание по делу «Эрик Эставилло против Sony» уже состоялось, и закон оказался на стороне компании. Но Эрик не сдается, и неизвестно, кто станет его следующей жертвой.

В современных США миллион можно потратить после одного прохода по молу. Эставилло об этом не догадывается, так как все время сидит дома, будто в танке.

Игры-самоходы

БУДУТ ПРОХОДИТЬ САМИ СЕБЯ

Блог **Siliconera.com** откопал интересный патент, зарегистрированный **Microsoft** еще в феврале 2008 года. Компания оформила права на технологию под названием User-Powered Always Available Contextual Game Help, за которым скрывается система помощи игрокам. Согласно официальной документации, застрявший пользователь сможет прямо из игры запустить специального помощника, который проанализирует сложившуюся ситуацию и предложит пути выхода из нее. Чтобы система правильно оценивала положение, каждый виртуальный предмет снабжается специальными идентификационными данными. Когда система будет запущена, можно только гадать.

В любом случае Microsoft не станет первой компанией, проявившей такую заботу о своей аудитории. В **New Super Mario Bros. Wii** от **Nintendo** уже есть универсальный помощник — Super Guide. Он предлагает свои услуги после того, как игрок не сумеет пройти уровень восемь раз. Получив от пользователя стыдливое «Да», игра проходит сама себя, а затем возвращает бразды правления в законные руки. Такое решение позволяет удержать людей за игрой до самого финала и спасает множество ни в чем не повинных контроллеров, которые порой рискуют быть выброшенными в пропасть.

У выражения «вести игрока за ручку» появляется новый, куда более буквальный смысл.

Реформа механизмов сетевой игры медленно, но все-таки продвигается. Сначала от выделенных серверов отказалась (на время) **Infinity Ward**, затем ее примеру последовали и авторы **Rage** из **id Software**. Но есть и те, кто предпочитает проверенные временем решения. Например, **Rebellion** решила пока воздержаться от реформ: мультиплеер **Aliens vs. Predator** будет основан на системе выделенных серверов.

ИНДУСТРИЯ

Чемпионский менеджмент

ЯПОНЦЫ НАВОДЯТ ПОРЯДОК В ЛОНДОНЕ

Знаменитую серию **Championship Manager**, долгие годы считавшуюся эталоном жанра футбольных менеджеров, ждут большие перемены. **Square Enix** объявила о роспуске практически всей британской команды, работавшей над **Championship Manager 2010**.

В Square Enix считают, что содержание **Beautiful Game Studios** обходится слишком дорого, поэтому студию ждет реструктуризация. Главный офис вместе с ядром старого коллектива останется в Лондоне, а вот большая часть команды разработчиков следующих частей Championship Manager будет набрана в Китае, который славится своей дешевой, но профессиональной рабочей силой. Как при этом изменятся игры серии Championship Manager, остается только гадать.

Странно то, что японский издатель губит чисто эскапистскую игру, пусть даже по непопулярному в Азии виду спорта.

ИГРОВОЕ КИНО

Раккун-Барбара

ПОЛ АНДЕРСОН ОТРИЦАЕТ РОДСТВО С УВЕ БОЛЛОМ

Фильмы по серии **Resident Evil** приносят неплохие дивиденды. Во всяком случае, продюсер Дон Кармоди без устали говорит только об этом: «Вторая часть принесла больше денег, чем первая, третья — больше, чем вторая, и мы надеемся, что четвертая будет еще удачнее. Мы хотим избежать той ситуации, в которую попала киносерия Saw».

Дон Кармоди отлично справляется: качество фильмов по Resident Evil обратно пропорционально выручке с них. Это в то время, как «Пила» чувствует себя прекрасно и отмечает седьмой по счету Хэллоуин. Первая часть «Пилы» стоила чуть больше миллиона долларов, а собрала сотню. Первая часть «Обители зла» стоила $33 млн, а собрала… сотню. Считайте сами. У **Resident Evil: Afterlife**, правда, есть шанс — в режиссерское кресло вернется Пол Андерсон и заставит Милу Йовович отстреливать мертвецам части тела еще артистичнее и изобретательнее, чем раньше. Но простой арифметики это не отменит.

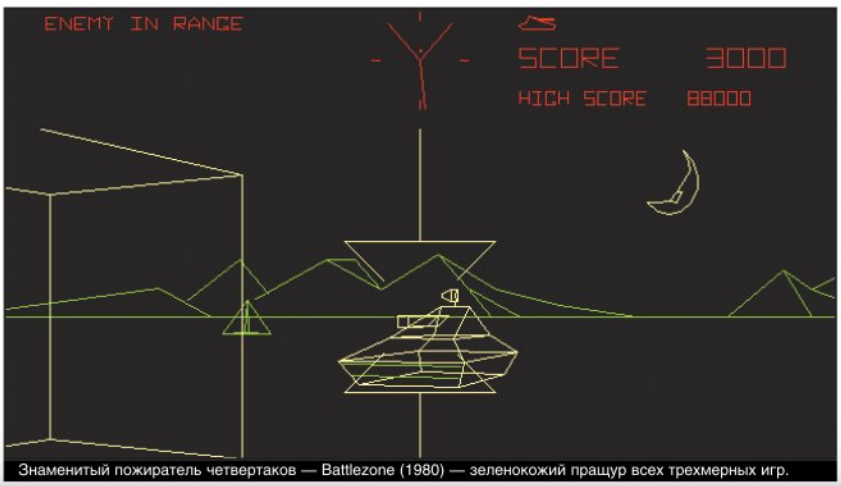
Следующий раунд битвы Элис против зомби следует ожидать не ранее 2010 года.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Еще немного флэш-ностальгии

БРАУЗЕРНЫЕ ПРОТОИГРЫ В СТИЛЕ «ДИСКО»

Счастье для всех, бесплатно. И пусть никто не уйдет со странички ***atari.com/arcade*** без светлых воспоминаний. Зайти на нее предлагается всем игрокам-ветеранам, заставшим эпоху звенящих мелочью игровых автоматов. Устраивайтесь поудобнее, во флэш-формат бережно переведены такие хиты игровых залов 70-80-х, как **Lunar Lander**, **Asteroids** и **Battlezone**. Отдельным пунктом меню проходит **Yars' Revenge** — некогда абсолютный бестселлер для приставки Atari 2600. Разбить щит коварной Qotile, накопить достаточное количество очков Trons и, точно рассчитав момент, выстрелить из пушки Zorton — в 1978 году фантазия разработчиков заполняла большую часть интерактивного вакуума, сейчас же Yars' Revenge выглядит как трехцветный кошмар паралитика. Впрочем, если вам не чужд вкус к историческим исследованиям, если интересно увидеть одну из точек отсчета игровой индустрии, наш совет — обязательно попробуйте. Между прочим, культовые консоли из линейки Atari (Atari Pong, 2600, 7800 и другие) до сих пор активно раскупаются на онлайн-аукционах. Антиквариат всегда в цене.



Знаменитый пожиратель четвертаков — Battlezone (1980) — зеленокожий пращур всех трехмерных игр.

На **l4dmods.com** появилась инструкция, как перенести кампании из оригинальной **Left 4 Dead** в **Left 4 Dead 2**. Все, что для этого нужно, — копии обеих игр, усидчивость и внимательность. Процедура связана с перемещением файлов, редактированием их имен и работой в игровой консоли, однако наградой за кропотливые труды станет доступ из Left 4 Dead 2 к эпизодам оригинальной игры.

На новом сайте ролевой игры **Two Worlds 2**, помимо связанных с проектом материалов, можно найти и обновленную дату выхода. И она отличается от ранее объявленной. Считалось, что релиз второй части «Двух миров» состоится зимой, но после просмотра свежего видеоролика становится ясно — планы изменились. Теперь игру стоит ждать не ранее весны 2010 года.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Pac-Man на колесах

СОБИРАЕМ ФРУКТЫ НА АВТОМОБИЛЕ С ПОМОЩЬЮ GPS

Иногда на iPhone выходят несколько странные приложения для автомобилистов: радар Grindr для водителей с нестандартной ориентацией, который Стивен Фрай демонстрировал в программе Top Gear, или, например, навигационная программа Waze. Сервис достаточно сырой, но его владельцы оказались находчивыми: они предлагают сыграть пользователю в нехитрую игру. Смысл ее в том, чтобы ездить по указанным точкам и собирать фрукты. Последние расположены не в случайном порядке, а в тех местах, где есть пробелы в базе данных Waze. В общем, это хардкорная версия **Pac-Man**. Стоит заметить, что автомобильный Pac-Man не до конца следует оригиналу: привидений нет, поэтому увлекательные заезды по встречной полосе и превышение скорости — немного не то, чего стоит ожидать от Waze.

Перекрасить несколько машин в таком духе, усовершенствовать программу, перекрыть половину города — и увлекательная ролевая игра готова. Дороговато получится, правда.

ПОДРОБНОСТИ

Рок-волна

ПОЛУНОЧНЫЕ ВСАДНИКИ ЗА МИР БЕЗ «ЗЕЛЕНОЙ ЗАРАЗЫ»

Если вы играли в **Left 4 Dead 2**, то наверняка помните музыку и яркие пиротехнические эффекты вымышленной группы Midnight Riders из второй кампании. Самих музыкантов на месте не было: судя по граффити на стенах убежища, весь ансамбль эвакуировали за день до концерта, прислав за ними спасательный вертолет. Флаеры намекали на то, что у квартета есть собственный сайт с биографией и канал на YouTube, где можно послушать целых две песни. Возможно, **Valve** готовит почву для загружаемого дополнения, в котором суровые бородатые рокеры будут крошить зараженных вместо изначальных персонажей. Но все это лишь догадки, потому что Valve, как и, например, **Rockstar**, любит организовывать сайты для всевозможных внутриигровых мелочей: можно вспомнить хотя бы сайты фастфуда Burger Tank или строительных компаний из **Team Fortress 2**.

Если каждому надеть новогодний колпак, то они с легкостью смогут рекламировать пепси-колу.

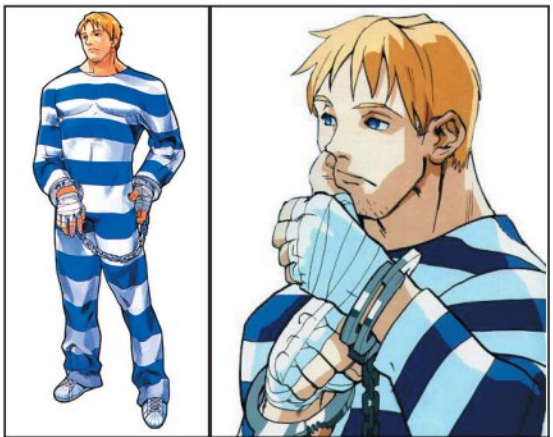
ПОДРОБНОСТИ

Трудности перевода

АНОНС НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ SUPER STREET FIGHTER 4

Коди Трэверс предельно серьезен: занимается единоборствами с девяти лет, всегда гладко выбрит и носит идеально чистую белую футболку. По крайней мере, таким он был в серии **Final Fight**. Но при переезде в **Street Fighter Alpha 2** с ним произошли некоторые метаморфозы. Тюремная роба в синюю полоску и кандалы на руках явно не вписываются в привычный образ хорошего парня. В таком же суровом обличии Траверс появится в **Super Street Fighter 4**. Вообще, Коди присутствует в обеих игровых вселенных, просто в одной из них ему повезло меньше. Корить разработчиков за поломанную жизнь главного персонажа Final Fight было бы неправильно хотя бы потому, что обе вселенные созданы одними и теми же людьми.

Помимо Коди, был анонсирован еще один боец из Final Fight: ниндзя Гай, его лучший друг. Возможно, вместе они будут составлять примерно такую же парочку, как Рю с Кеном: схожие приемы, но совершенно разные тактики. Другой новый боец — тайский боксер Адон. Будучи учеником Сагата, он, в свою очередь, может в чем-то походить на Сакуру, которая практически полностью повторяет приемы Рю. Наверняка мы узнаем только летом — именно тогда Super Street Fighter 4 поступит в продажу.



Судьбу любого из игровых персонажей рано или поздно ломает твердая рука сценариста. Под раздачу уже попали Макс Пэйн, Сэм Фишер и десятки других «хороших» парней.

EA объявила, что европейский релиз **FIFA 10** оказался самым успешным в истории компании. За первую неделю было продано 4,5 млн копий игры.

СКАНДАЛЫ

Искушение с глаз долой

В КОРЕЕ МОДЕЛЕЙ ПРОГНАЛИ С ВЫСТАВКИ

Украшать игровые выставки обаятельными, очаровательными и просто сексуальными моделями стало доброй традицией во всем мире. И тем удивительнее инцидент, приключившийся на южнокорейском мероприятии **G-Star**. Организаторы выставки попросили удалиться двух фотомоделей, услаждавших взоры посетителей стенда, посвященного **Blade & Soul**, новой ролевой игре от **NCsoft**. Наряды девушек, по мнению администрации, не соответствовали стандартам шоу, которые не допускают дефиле в нижнем белье, юбках, не прикрывающих ягодицы, и в коротких топах. В данном случае организаторов, по всей видимости, возмутило еще и декольте.

Известно, что девушки были официально наняты NCsoft, однако костюмы им предоставило модельное агентство. Впрочем, сотрудники последнего наверняка и подумать не могли, что наряды, гораздо более скромные, чем иные купальники, вызовут такую реакцию. В любом случае нам корейцев не понять никогда. Девушки «ИгроМира» ходили, стояли и танцевали топлесс — и ничего, всем нравилось. Так зачем запрещать всю эту красоту?

Как такому очаровательному существу вообще можно было указать на дверь?

ПОДРОБНОСТИ

Будет весенний дождь

SUPREME COMMANDER 2 СОЙДЕТ С КОНВЕЙЕРА В МАРТЕ

Иногда полное отсутствие живых юнитов помогает восприятию стратегии. Даже постоянно повторяющиеся фразы подопечных не кажутся глупостью. Роботы есть роботы.

Supreme Commander 2 вступает в заключительную фазу бета-теста. Дата выхода PC-версии назначена на 2 марта, а версия для Xbox 360 припозднится на две недели — до 16 марта. Лязгающая стратегия от Криса Тейлора — результат годового партнерства двух полюсов игропрома. В то время как в Сиэтле **Gas Powered Games** шлифует сиквел до релизного состояния, за качеством чутко следит издатель игры — **Square Enix**. Компании не перестают слагать оды удачному союзу труда и капитала. «Наш опыт подачи интерактивных историй вкупе с талантами американских коллег дает гарантию успеха. Игроки по всему миру будут довольны сиквелом», — говорит гендиректор американского отделения Square Enix Джон Ямамото. Разделяя оптимизм издателя, желаем Крису и Ко уложиться в срок и явить Supreme Commander 2 стратегией-эталоном. Возможно, более строгий издатель — именно то, чего не хватало во время разработки первой части.

ИНДУСТРИЯ

Айконсолько

APPLE НАЧАЛА САМА РАЗРАБАТЫВАТЬ ИГРЫ

Рано или поздно это должно было случиться. Грозная **Apple**, годами будто и не замечавшая всепроникающей эволюции игровой индустрии, начала проявлять интерес к созданию собственных развлекательных программ. Модный iPhone и онлайн-магазин App Store образуют мощную связку платформа-доставка, так что дело за малым — сколотить команду профессионалов и дать им элементарное задание: производить первоклассные игры. Собственно, объявления о найме профильных специалистов и спровоцировали информагентства к выводу — Apple начинает крестовый поход в страну игр. Согласно одной из заявок, в компанию требуется опытный разработчик программных средств, готовый влиться в «маленькую, но сильно мотивированную команду, трудящуюся над игровыми приложениями для iPhone и iPod touch». Выходит, что i-девайсы, ныне ублажающие в основном ностальгирующих игроков в отставке (среди лидеров продаж для устройств — порты **Wolfenstein 3D**, **Doom** и **SimCity**), вскоре могут стать эксклюзивными платформами для каких-нибудь Apple-хитов.

Пока в Apple разрабатывают игры, сочувствующие iPhone сторонние компании превращают телефон №1 в полноценный контроллер.

Вполне возможно, что дополнение **GTA 4: The Lost & Damned** в будущем появится на PC. Пока оно доступно исключительно владельцам Xbox 360. Пищу для размышлений игрокам подкинул список достижений, замеченный в последнем обновлении Games for Windows LIVE. Некоторые позиции, вроде The Lost Boy, действительно заставляют предположить, что компьютерный релиз The Lost & Damned не за горами. Однако **Rockstar** пока молчит.

Творческий директор студии **Gearbox** Майк Ньюман не отрицает, что выход **Borderlands 2** вероятен. Правда, он также уточнил, что серьезно сиквел еще не обсуждался, а разговоры о нем не идут дальше кулуарных бесед. Сейчас разработчики занимаются загружаемыми дополнениями, а окончательное решение — быть или не быть второй части — будет зависеть от продаж оригинала.

Коко Лайтнинг

КУЛЬТ ЛИЧНОСТИ ПЕРЕХОДИТ ВСЕ РАЗУМНЫЕ ГРАНИЦЫ

Поклонники **Final Fantasy** скоро смогут узнать, чем пахнет их знаменитый сериал. В Сети появилась информация о том, что к выходу **Final Fantasy XIII** будет приурочен выпуск специальной туалетной воды.

За флакон воды объемом в 50 миллилитров, которую назвали в честь главной героини Final Fantasy XIII, попросят $83. В Северной Америке ее можно будет приобрести будущей весной примерно через месяц после начала продаж игры. Создатели описывают аромат Lightning как сочетание нот желтого персика, цитруса, белой лилии и других пряностей.

Еще несколько лет — и мы увидим на улицах билборды с игровыми персонажами, широко улыбающимися, с банками кошачьего корма в руках.

до 23 февраля 2010 г.

Antec
Believe it.
www.antec-russia.ru

Твоя персональная скидка 10%

на всю продукцию ANTEC
только в интернет-магазине

твой персональный код
Zh123KN

www.skladzheleza.ru

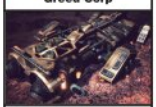
Издательство **Activision** закрепило за собой права на использование бренда **Drum Hero**. Но оформление прав на торговую марку еще не означает разработку проекта. Ранее Activision уже закрепляло за собой названия Guitar Villain и Drum Villain, но до сих пор ими не воспользовалось.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
10 января 2010	**Dark Void**	Экшен с ракетными ранцами от авторов Crimson Skies.	70%
26 января 2010	**Mass Effect 2**	Вторая часть лучшей на свете RPG про космос.	ХИТ
9 февраля 2010	**BioShock 2: Sea of Dreams**	Продолжение лучшей игры 2007 года вновь отправит вас в океанские глубины, но на этот раз в свинцовых башмаках Большого Папочки.	ХИТ
23 февраля 2010	**Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**	Сэм Фишер выходит на тропу войны в поисках мести за убитую дочку.	ХИТ
Февраль 2010	**Greed Corp**	Гексагональная пошаговая стратегия про кризис перепроизводства. Чтобы победить, придется раскалывать гексы под базой противника и отправлять ее в туманный ад.	70%
Февраль 2010	**Napoleon: Total War**	Первый аддон для Empire: Total War, посвященный трем ключевым кампаниям одиозного полководца.	75%
Начало 2010	**Battlefield 1943**	«Оказуаленный» и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	75%
Начало 2010	**Jumpgate: Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMOG в нашем секторе Галактики.	70%
Начало 2010	**Silent Hunter 5**	Очередной шаг навстречу реализму в симуляции немецкой подводной лодки. Разрешено свободно бродить по субмарине и раздавать приказы.	75%
Начало 2010	**The Oddbox**	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddysee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые.	85%
2 марта 2010	**Battlefield: Bad Company 2**	Вторая «Плохая компания» не такая юморная, как первая, зато с потенциально шикарным мультиплеером.	85%
16 марта 2010	**Command & Conquer 4: Tiberian Twilight**	Финал (мы не верим, но так говорят) великой тиберриумной саги.	85%
16 марта 2010	**Метро 2033**	Выходцы из GSC делают своего «Сталкера». Вместо Зоны — московская подземка.	70%
Март 2010	**All Points Bulletin**	MMORPG, из которой выкинули первую «М» и аббревиатуру RPG. В итоге получился мультиплеерный шутер с экономикой.	75%
Март 2010	**Assassin's Creed 2**	Предок Десмонда в Италии эпохи Возрождения продолжает борьбу с тамплиерами.	85%
Март 2010	**Prison Break: The Conspiracy**	Интерактивная версия «Побега из тюрьмы» позволит взглянуть на события первого, лучшего сезона шоу под другим углом.	70%
Март 2010	**Singularity**	Шутер, в котором можно легким движением руки переместить во времени практически любой предмет.	75%
Май 2010	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом.	75%
Весна 2010	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
Весна 2010	**Dead to Rights: Retribution**	Приквел единственного в мире экшена, где есть кнопка «Фас!». Повествует о том, как главный герой познакомился со своим псом.	70%
Весна 2010	**Mafia 2**	Продолжение самого убедительного симулятора мафиози.	ХИТ
Весна 2010	**Red Dead Redemption**	Вестерн от создателей GTA 4. Револьверы, шпоры, ковбойские шляпы, скачки на фоне кровавого заката и фирменное внимание Rockstar к деталям.	ХИТ
Весна 2010	**The Settlers 7: Paths to a Kingdom**	Шутливая стратегия королевских кровей о проблемах жизни в средневековой Европе.	80%
Весна 2010	**Two Worlds 2**	Продолжение не самого успешного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds.	60%
Весна 2010	**Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising**	Первый аддон к Dawn of War 2, добавляющий в игру пятую фракцию (космодесантники Хаоса) и 20 новых миссий.	70%
Весна 2010	**World of Tanks**	Первая MMOG о танках.	80%
2010	**Blur**	Боевые гонки, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%
23 марта 2010	**Just Cause 2**	Экшен в тропиках с девизом «Веселье оправдывает все!» — в том числе стрельбу из гранатометов с двух рук.	75%
2010	**Ride to Hell**	Игра о байкерах и рок-н-ролле. Ваш шанс окунуться в американскую культуру конца 1960-х годов.	70%
2010	**StarCraft 2: Wings of Liberty**	Потенциально главная стратегия в реальном времени 2010-го. Первая кампания даст сыграть только за терранов.	ХИТ

Dark Void

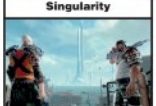
Greed Corp


Command & Conquer 4

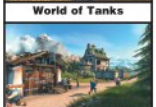
All Points Bulletin

Prison Break

Singularity


Brink

World of Tanks


The Settlers 7

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Colin McRae DiRT 2	Еще одна гонка имени Колина Макрея — с поддержкой DirectX 11, из-за которой релиз сместился на полгода вперед.	85%
East India Company: Battle of Trafalgar	Реконструкция знаменитого морского сражения у мыса Трафальгар близ Атлантического побережья Испании.	60%
James Cameron's Avatar: The Game	Джеймс Кэмерон к шутеру никакого отношения не имеет, но амбиций у игры ничуть не меньше, чем у одноименного стереоскопического фильма.	70%
The Saboteur	Черно-белый экшен о французских партизанах времен Второй мировой. Можно забраться на Эйфелеву башню.	70%
Предтечи	Игра сочетает в себе элементы RPG, шутера, космического симулятора и еще бог знает чего еще. В общем, и швец, и жнец, и на дуде игрец.	70%

DiRT 2

The Saboteur

Предтечи

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

zeitgeist Partner Forum Europe

Google опубликовал рейтинг самых популярных запросов на тему игр. В топе оказались такие игры, как **Modern Warfare 2** (8 место), **Resident Evil 5** (10 место) и **FIFA 2010** (7 место). Первый приз взял, как ни странно, запрос по **Ghostbusters**.

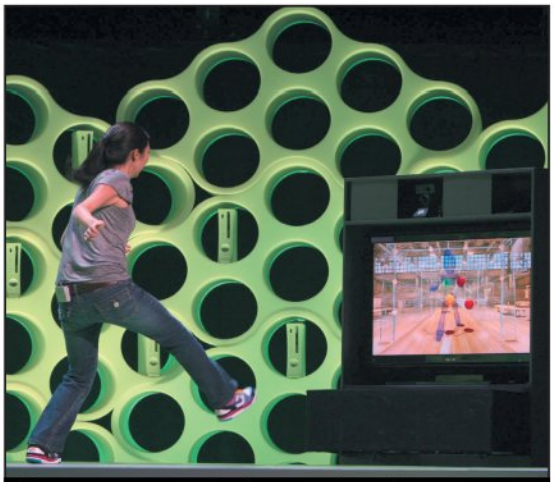
В этом месяце **Mirror's Edge** появится в магазине App Store. Специальная версия игры для iPhone представляет собой платформер с видом сбоку, но трехмерность и визуальный стиль игры останутся на месте.

ИНДУСТРИЯ

Упражнения для телезрителей

100 ВЗМАХОВ РУКОЙ — И ВСЕ КАБЕЛЬНЫЕ КАНАЛЫ «ПРОЩЕЛКАНЫ»

Сенсорная технология Project Natal — это не только необычный довесок к Xbox 360, открывающий путь к новым впечатлениям от игр. **Microsoft** рассчитывает, что система прочно войдет даже в жизнь тех, кто играм предпочитает просмотр телепередач. Марк Виттен, ответственный за развитие и продвижение Xbox Live, говорит странные вещи: «Project Natal станет самым главным этапом в развитии телевидения со времен изобретения пульта ДУ». Виттен уверен, что выбирать передачи для просмотра и переключать каналы будет гораздо удобнее с помощью жестов и голосовых команд. При этом Microsoft рассчитывает, что со временем Project Natal научится распознавать отличия в голосах и будет настраивать телевизор, учитывая предпочтения каждого члена семьи. Правда, пока что замысел Microsoft выглядит по меньшей мере сомнительно. Особенно с учетом любви людей к постоянному переключению каналов. Активная жестикуляция и вопли в сторону экрана вряд ли будут удобнее привычного пульта, которому достаточно еле заметных движений пальцами.



Ногами, конечно, тоже можно будет попробовать. Но лучше не увлекаться, так и до растяжения недалеко.

ИГРОВОЕ КИНО

В кинотеатрах темно и пусто

ЭКРАНИЗАЦИЯ DARK VOID БЕЖИТ ЧУТЬ ЛИ НЕ ПОПЕРЕД БАТЬКИ

Экшен **Dark Void** отправится в магазины только в следующем году, а **Capcom** уже планирует организовать съемки фильма по мотивам игры. Издатели заключили контракт с кинокомпанией **Reliance BIG Entertainment**. Интересно то, что компания **Plan B Entertainment** также входит в список партнеров Capcom. Принадлежит она не кому-нибудь, а Брэду Питту, так что некоторые мечтатели сразу же благословили его на главную роль. Он, конечно, может сыграть, а может и не сыграть. В «**Чарли и шоколадной фабрике**», например, не сыграл, хотя продюсировала фильм именно его фирма. Саму же игру опять отложили. Но всего на неделю. В Европе Dark Void выйдет 22 января будущего года. Игра появится на платформах PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

Постарел Брэд Питт, обвис.

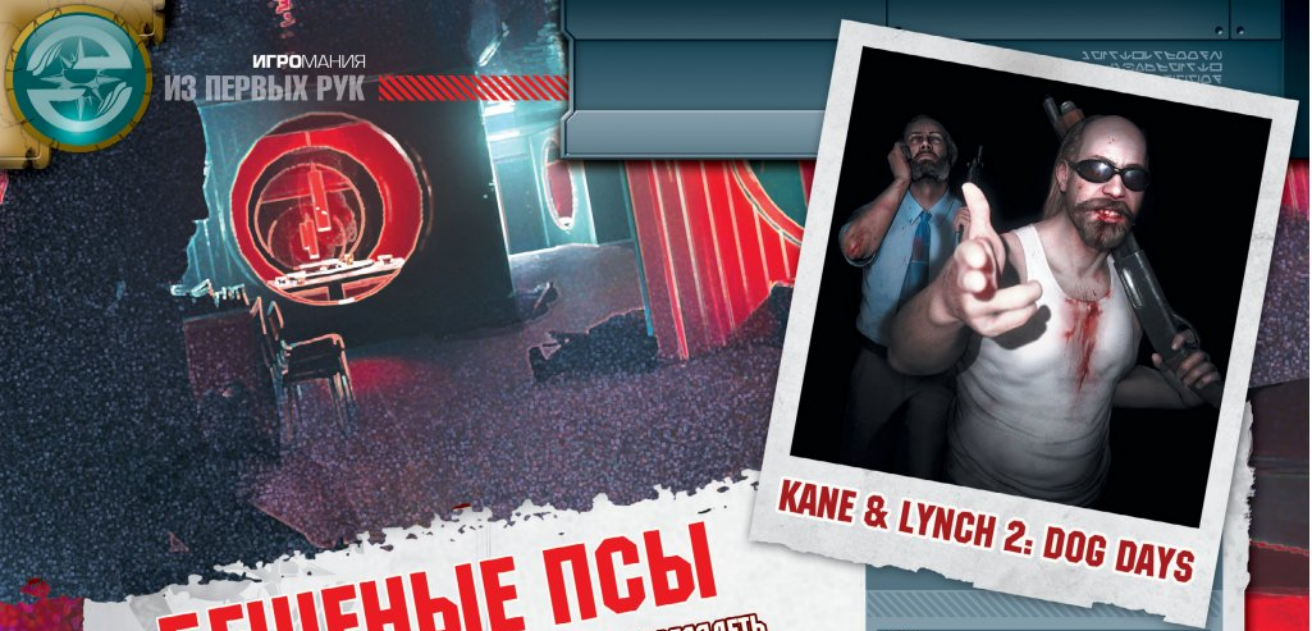
Исправляемся

«Игромания» №12/2009

- «R&S», стр. 107. Рецензия на **Race On** завершилась вердиктом, предназначенным совершенно другой игре. В графе «Дождались?» должно было быть написано следующее: «Хороший симулятор трудно испортить ежегодными обновлениями машин и трасс, но… сделайте уже что-то новое!».

«Игромания» №11/2009

- «R&S», стр. 42. Название студии, разработавшей **Mount & Blade**, — **TaleWorlds**, а не Talehouse.
- «R&S», стр. 48. В первом абзаце превью говорится об очень пьяном председателе Государственной Думы Владимире Вольфовиче Жириновском. Здесь допущена фактическая ошибка: в действительности Владимир Вольфович был очень пьяным *заместителем* председателя Государственной Думы.
- «R&S», стр. 82. На одной лишь этой странице рубрика «Вердикт. Дождались?» случайно обернулась рубрикой «В разработке. Будем ждать?». Ошибка в колонтитуле.
- «Игра в онлайне», стр. 184. В системных требованиях **Aion** вместо «512 Гб видео» следует читать «512 Мб видео».



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

БЕШЕНЫЕ ПСЫ

«ИГРОМАНИЯ» ЛОМАЕТ ГЛАЗА, ПЫТАЯСЬ РАЗГЛЯДЕТЬ В ЛЮБИТЕЛЬСКОЙ СЪЕМКЕ С YOUTUBE КЕЙНА И ЛИНЧА, ГЕРОЕВ KANE & LYNCH 2: DOG DAYS.

Георгий Курган

Что? Продолжение Kane & Lynch, скандального криминального боевика от авторов Hitman.

ГДЕ? Копенгаген, Дания, офис IO Interactive.

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛИ
Eidos
Square Enix
РАЗРАБОТЧИК
IO Interactive
ПОХОЖЕСТЬ
Kane & Lynch: Dead Men
Gears of War
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
Локальная сеть
ДАТА ВЫХОДА
2010 год

В 2010 году датчане из IO Interactive выпускают Kane & Lynch 2: Dog Days, сиквел довольно скандального криминального Kane & Lynch: Dead Men, стилизованный под любительскую съемку, которую кто-то залил на YouTube. Мы отправились в Копенгаген и посмотрели, что выходит у IO Interactive.

Два года назад **IO Interactive** создали двух своих лучших героев — Кейна и Линча. До этого датчан второй план собственных игр интересовал больше, чем первый. Киллер под номером Сорок Семь всегда выглядел гораздо скучнее, чем люди, которых он убивал: высокопоставленные маньяки, наркобароны, потные извращенцы в роскошных пентхаусах и молодожены на луизианской свадьбе (жених и невеста наверняка связаны кровным родством).

Для того чтобы дать Кейну или Линчу характеристику, разработчикам не нужно выдумывать прилагательные. Один — мрачный наемник с неудавшейся жизнью (в том числе личной), другой — страдающий припадками безумия убийца высшего класса. Оба вроде бы ненавидят друг друга, но очевидно, что вдвоем им гораздо лучше, чем с кем бы то ни было. Ассоциировать себя с ними было практически невозможно (да и не нужно), но и не симпатизировать им трудно: герои IO Interactive принадлежат к тому типу людей, для которых в английском языке придумано выражение bad ass. Мерзавцы. Уголовники. Отличные ребята!

В свое время эти двое умудрились спасти целую игру. Если Hitman фактически стоял у истоков современного жанра «стелс», то **Kane & Lynch**, словно в противовес, была линейным «шутером про укрытия», который как будто сделали сбежавшие в Данию шведы из **GRIN**. Плюс ненужные заботы вроде тактического управления отрядом наемников. Это была бы довольно бездарная игра, если бы не ее персонажи и сцены, в которых они задействованы (штурм тюрьмы на карьерном самосвале, психопатическая резня во время ограбления банка).

Горячей дружбой связаны

По большому счету за прошедшее время от IO Interactive требовалось сделать, наконец, качественную игру. Однако они начинают свою презентацию с совершенно другой стороны.

Мы сидим в конференц-зале копенгагенского офиса IO и смотрим на гигантскую надпись Bufferning, знакомую любому пользователю YouTube, а затем на «пузырьки» загрузки видео. Спустя несколько секунд появляется картинка. Сквозь многочисленные помехи на экране проступает потрепанное лицо мужчины средних лет. В его пальцах зажата сигарета. Моргнув, мы узнаем в этой заросшей бородой физиономии Кейна. Камера смещается, и на экране появляется лысеющий тип в алкашке, похожий на байкера в запое, — это, конечно, Линч. Оба выглядят усталыми и косятся на оператора так, буд-

Фильтры — очень удобный способ прикрыть недостатки надсадно кашляющего движка.

А это кто в короткой маечке?

Если по каким-то причинам вам не хочется читать написанный на этих страницах текст, ниже перечислены пять вещей, которые необходимо знать о Kane & Lynch 2

[1] Линч. Главный герой второй части — именно этот тип в черных очках и рваной майке. Линч — психопат, но ко второй части научился регулярно принимать лекарства: сходить с ума в прямом эфире он точно не будет.

[2] Шанхай. Добро пожаловать в крупнейший город Китая! К вашим услугам — комфортабельные чайные, засаленные улицы и пыльные склады.

[3] Помехи в эфире. Игра стилизована под amateur video — как будто смотришь очередной ролик на YouTube. Во время перестрелок по экрану проходят характерные помехи, любой крупный взрыв атакует ваши колонки перегрузкой и шипением.

[4] Ближе, бандерлоги! Больше никаких снайперских перестрелок и вялого обмена пулями: в Dog Days стрелять предстоит преимущественно в упор. А уж сколько гражданских может попасть под обстрел — Modern Warfare 2 и не снилось.

[5] А я как будто из последних сил! Падение лицом в грязь в Dog Days не означает немедленную гибель — по крайней мере, не для главных героев. Если в первой части нужно было смиренно ждать укола адреналина от товарищей, то теперь можно будет отстреливаться и героически уползать в кусты.

то вот-вот дадут ему по лицу, чтобы не маячил со своей проклятой камерой.

Внезапно — перестрелка: в колонках раздаются оглушительные звуки выстрелов, пуля выгрызает из декоративной колонны (дело происходит в обшарпанной китайской забегаловке) здоровенный кусок дерева. Герои стремительно бросаются на землю, оператор валится со стула, но не теряет героев из кадра. Несколько секунд идет яростная пальба, в процессе которой мебель в ресторане довольно быстро разлетается в щепки. Кто-то кидает гранату, и в колонках раздается даже не грохот — шипение ошпаренной скипидаром кошки: снимают, видимо, на мобильный телефон, микрофон не выдерживает.

В перерывах между перестрелками этот мужчина звонит своей девушке Жу и оставляет на голосовой почте трогательные сообщения.

Расправившись с первой партией врагов, сообщники бегут из здания (репортажная камера бьется о стены и вызывает довольно убедительное расстройство вестибулярного аппарата), вылетают в какой-то вонючий шанхайский переулок: две пожилые китаянки, стоя у замызганной лавочки, увлеченно обсуждают рост цен на рыбьи кишки, работают грузчики, кто-то заводит мотороллер. Улица не то чтобы заполнена народом, но людей достаточно много, хотя на двух вооруженных мужчин никто не обращает особенного внимания — опасный район, всякое бывает.

Уровни Kane & Lynch 2 наверняка заставят многих пересмотреть свои представления о китайском уюте и гостеприимстве.

Тем временем герои уходят от погони: пробегают через улицу, проходят насквозь через помещение видеопроката, сворачивают в какой-то отнорок, выбираются на крышу, попадают на стройплощадку… По пути убивают пару зазевавшихся полицейских. Дальше — западня и новая напряженная перестрелка. В какой-то момент Линч получает пулю, экран заливают красноречивые помехи, герой взвывает и, отстреливаясь, отползает в ближайшее укрытие, чтобы прийти в себя. Как только последний враг падает замертво, демо заканчивается. Желаете добавить видеозапись в «Избранное»?

Broadcast yourself

Итак, **Kane & Lynch 2: Dog Days** — первая игра, которая эксплуатирует актуальнейшую (снова) эстетику amateur video, то есть любительской видеосъемки. На протяжении — внимание! — *всей* игры за героями действительно следует некий оператор, который снимает происходящее не то на карманную камеру, не то на айфон. Если исключить из логического обоснования неудобный вопрос о том, кому пришло в голову бегать с двумя неприятными убийцами по неблагоприятным районам азиатского мегаполиса, то ощущение, будто смотришь документальное потоковое видео, не проходит ни на минуту.

«Просто удивительно, что никто до нас до такого не додумался, — это же так очевидно!» — удивляется Карстен Ланд, продюсер игры. Действительно, сегодня, когда выложить в интернет видеоролик стало едва ли не проще, чем приготовить яичницу, трудно представить себе более очевидную и меткую идею, чем стилизация под YouTube.

Еще разработчики постоянно подчеркивают, что хотят сделать игру максимально реалистичной — и речь идет вовсе не о дотошной симуляции баллистики и детально смоделированной военной технике, как это обычно бывает. Вместо этого IO Interactive хотят заставить вас поверить в реальность происходящего, и пока им это удается.

Действие Dog Days происходит в Шанхае — крупнейшем и одном из наиболее вестернизированных городов Китая. Около двадцати миллионов жителей, куча приезжих, гигантские небоскребы — прекрасное укрытие для одинокого американского убийцы в бегах. По крайней мере, на какое-то время у Линча почти получилось комфортно устроиться: завел себе подружку-азиатку, нашел стабильную криминальную работу. Все, естественно, пошло прахом, когда Линч ввязался в простую на первый взгляд сделку с оружием, предварительно впутав в это дело и Кейна.

Dog Days — это двое суток в компании пары не самых приятных людей на свете, но на этот раз в главной роли — Линч. Вместе с ним игрокам придется пройти через огонь, воду, кровь, нечистоты и внутренности: разработчики утверждают, что персонажи начинают игру, как и раньше, в костюмах, но перед нами они предстали уже изрядно побитыми — в грязном белье и с усталыми выражениями на физиономиях.

Чтобы игрок не расслаблялся, в верхней части экрана тикают часы — как будто кто-то отсчитывает хронометраж происходящего. «А что будет, если оставить игру вместе с бегущим таймером и уйти пить кофе?» — интересуемся мы. «У нас на этот счет есть пара любопытных идей», — подмигивает продюсер.

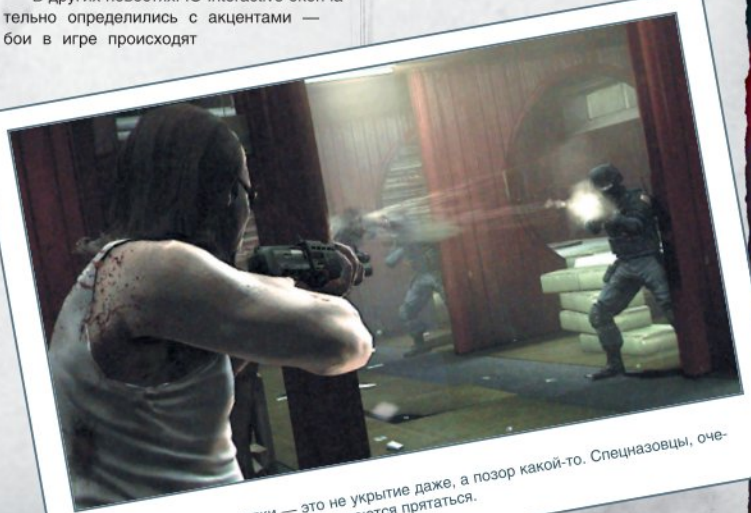
Разборки в стиле кунг-фу

В других новостях: IO Interactive окончательно определились с акцентами — бои в игре происходят на близких и средних дистанциях. За укрытия теперь отвечает отдельная кнопка, так что досадных казусов (например, когда герой «приклеивался» к поверхности и отказывался от нее отлипать) больше не будет. Декорации стали еще более хрупкими, поэтому придется проявить известную осторожность: за неудачно лежащей деревянной дверью укрыться явно не получится. Но даже если персонаж вздумал истекать кровью, это еще не конец — в таких случаях игра дает нам последний шанс реабилитироваться и отползти в угол, отстреливаясь что есть сил.

Еще одна любопытная деталь, связанная с декорациями: когда разработчики говорят о реалистичности, они подразумевают в том числе окружающую обстановку — IO обещают сократить число шаблонных локаций (ну там, знаете, банк, ночной клуб, аэропорт) до минимума. Вместо них в Dog Days — описанные выше грязные подворотни, офисы в процессе ремонта, дешевые кафе и прочий урбанистический реализм. «Только взгляните на обернутую пластиковой пленкой мебель!» — радостно восклицает Карстен. В похожей обстановке происходило действие **Max Payne**, но **Remedy** периодически все-таки срывались и выводили на экран какой-нибудь холеный офис или особняк. В IO таких слабостей допускать не намерены.

Все, что будет происходить дальше, — по большому счету дело техники. Визуального материала разработчики набрали достаточно (целая стена на этаже, где разрабатывается игра, увешана презанятным концепт-артом), форма выбрана безупречная. Осталось сделать, наконец, игру.

В IO прекрасно понимают, что никакие случайные артефакты и внезапные проблемы со звуком не способны вытащить на себе целый проект. Нужен экшен, нужна механика, нужно, наконец, сбалансировать все титры и спецэффекты, чтобы форма не довлела над содержанием. Всем этим, по их собственным словам, датчане заняты прямо сейчас.

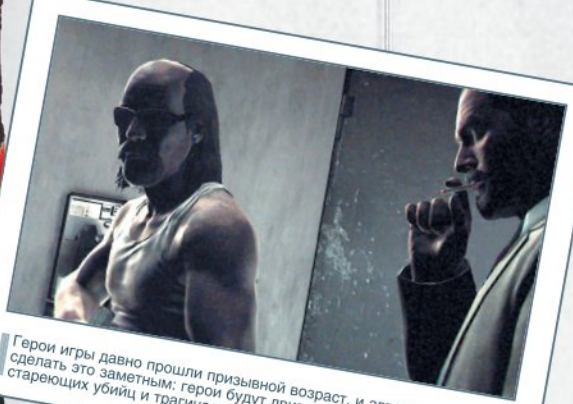


Деревянные перегородки — это не укрытие даже, а позор какой-то. Спецназовцы, очевидно, это понимают и даже не пытаются прятаться.

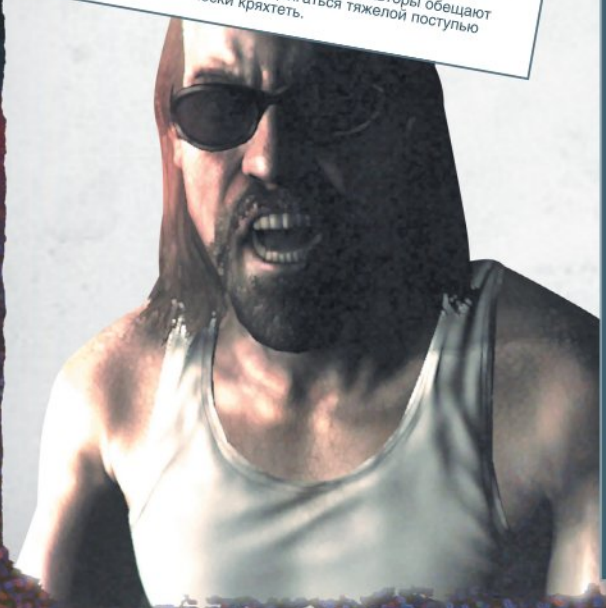
С раненными противниками в этой игре разговор короткий. Китайскому полицейскому пора готовиться к встрече с предками и драконичком Мушу.

■■■

Если бы не amateur-стилистика, Dog Days легко сошла бы за любой современный боевик: двое злых мужчин объявляют войну всему Шанхаю и, активно пользуясь укрытиями, прорываются сквозь горы тел к заданной цели. Так могла бы выглядеть аннотация к какой-нибудь **Army of Two: The 40th Day**. Но на руках у IO Interactive все козыри: оригинальная подача, прекрасный арт-дирекшен и герои, которые себя отнюдь не исчерпали. Разработкой игры занимается целый этаж тренированных профессионалов (отдельный взвод спецназа занят созданием мультиплеера), все жалобы игроков и ошибки первой части приняты во внимание, поэтому у нас на сегодняшний день нет никаких серьезных причин беспокоиться за судьбу Kane & Lynch 2. Релиз — уже в 2010 году. ■



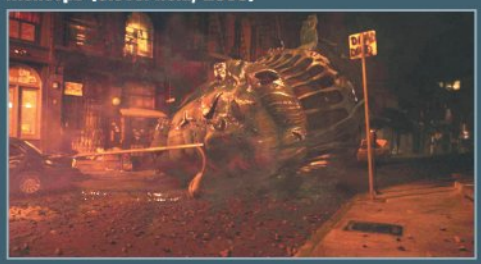
Герои игры давно прошли призывной возраст, и авторы обещают сделать это заметным: герои будут двигаться тяжелой поступью стареющих убийц и трагически кряхтеть.



Горизонт завален

Kane & Lynch 2 — первая игра, стилизованная под любительскую киносъемку. Впервые со времен «Ведьмы из Блэр» эта стилистика снова стала популярна благодаря следующим трем фильмам.

Монстро (Cloverfield, 2008)



«Кловерфилд» (от большого, видимо, ума переведенный в России как «Монстро») описывали как встречу «Ведьмы из Блэр» и «Годзиллы». Чистая правда: атака гигантского чудовища на Нью-Йорк тут рассказана через видоискатель любительской кинокамеры, которую герои передают друг другу под разными надуманными поводами. Если исключить из этой схемы собственно любительскую съемку, весь страх моментально испарится: монстром в итоге оказалась прямоходящая жаба.

Район №9 (District 9, 2009)

Лучшая фантастика этого года: историю о том, как инопланетный корабль сломался в ЮАР, а миллионы его обитателей переняли у африканцев и арабов звание «людей третьего сорта», режиссер Нил Бломкамп и продюсер Питер Джексон рассказывают через оперативную съемку, камеры наблюдения и сводки новостей. «Район №9» вырос из самопальной короткометражки «Выжить в Йоханнесбурге» (до сих пор висит на YouTube).

Паранормальное явление (Paranormal Activity, 2009)

Ближайший наследник «Ведьмы из Блэр», история о том, как семейная пара пытается заснять хозяйничающего по ночам у них в доме демона на цифровую камеру. Продюсер Стивен Спилберг якобы не смог досмотреть фильм до конца — очень уж страшно. На самом деле «Паранормальное явление» — фильм не столько жуткий, сколько убедительный: держится на одном простом вопросе — что происходит у вас в доме, пока вы спите.

SPEC OPS: THE LINE

КРАСНОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ

«ИГРОМАНИЯ» ПРОТИРАЕТ ГЛАЗА И ИЗУЧАЕТ ВИРТУАЛЬНЫЙ ДУБАЙ В САМОМ МНОГООБЕЩАЮЩЕМ ТАКТИЧЕСКОМ ШУТЕРЕ БЛИЖАЙШИХ ЛЕТ

Олег Ставицкий

Что? Рестарт старейшей тактической серии, Spec Ops: The Line, с песком в качестве основного геймдизайнерского инструмента.

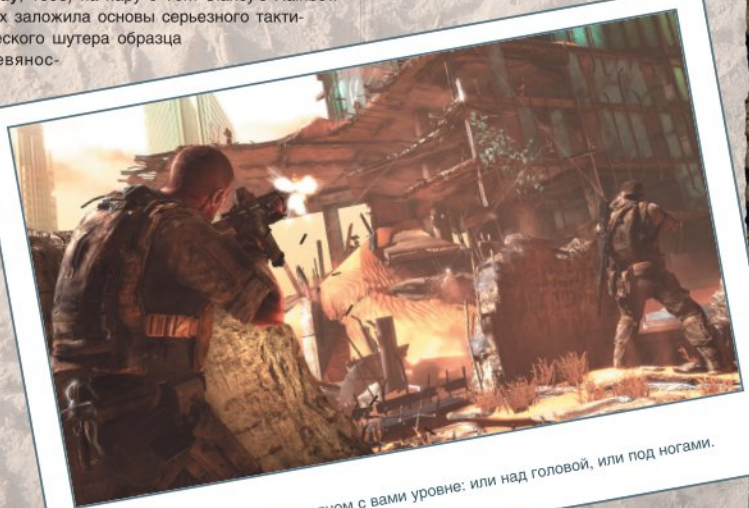
ГДЕ? Берлин, офис Yager Development.

ЖАНР
Тактический экшен
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Yager Development
ПОХОЖЕСТЬ
Gears of War
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
МУЛЬТИПЛЕЕР
Без подробностей
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

Современный тактический шутер переживает кризис самоидентификации. Совершенно очевидно, что времена, когда миллионы игроков по всему миру медитировали над планом штурма самолета в **Tom Clancy's Rainbow Six** и возились с многоступенчатыми командами подчиненным, закончились: ни у кого нет на это времени (и большого желания). Некогда элитный жанр с переменным успехом пытается дружить со скриптами и декорациями, но результат скорее забавляет, чем поражает (см. **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**). Последний по-настоящему выдающийся тактический шутер по иронии судьбы сделал человек, которому в интернете приписывают авторство **Spec Ops: The Line**.

Четыре года назад Кен Ливайн, тогда еще худрук **Irrational Games**, придумал **SWAT 4** — доступный и одновременно хардкорный симулятор полицейского спецназа, где крик «на пол, твою мать!» являлся важнейшим инструментом сотрудника правоохранительных органов. Ливайн дал очень точный ответ на вопрос: каково главное отличие обычного шутера от тактического? Как оказалось — вовсе не ветвистое дерево команд, хотя оно там присутствовало, и не часы, проведенные над схемой здания. Тактический шутер от обычного отличает вариативность. Для того чтобы одна и та же сцена каждый раз игралась по-разному, вовсе не требуется городить километры пересеченной местности, тактика возможна и при штурме обычной трехкомнатной квартиры. Для этого нужен безупречный AI и возможность взаимодействия с декорациями. Всего-то ничего.

И то, и другое неожиданно обнаружилось в арсенале берлинской **Yager Development** (вы, возможно, помните их по умопомрачительно красивому экшену Yager 2003 года выпуска). 2K Games вспомнили, что у них в портфолио имеется серия Spec Ops, первая игра в которой (**Spec Ops: Rangers Lead the Way**, 1998) на пару с Tom Clancy's Rainbow Six заложила основы серьезного тактического шутера образца девяностых. После Rangers Lead the Way вышло два относительно пристойных сиквела, а затем — забвение в бюджетном секторе. Spec Ops: The Line, к счастью, не имеет ничего общего ни с одной из предыдущих игр серии. Но у нее есть все шансы единолично сформировать представление о том, как должен выглядеть настоящий тактический шутер в XXI веке.



Враги редко оказываются на одном с вами уровне: или над головой, или под ногами.

Горящая путевка

Дубай, один из семи эмиратов, видимо, останется в истории человечества как один из самых одиозных памятников человеческому эго. И, конечно, нефтяной прибыли. Построенный на деньги арабских шейхов, Дубай — это живой путеводитель по возможностям современной архитектуры. Тут есть искусственный остров (!) причудливой формы, полностью состоящий из частных вилл, отелей и парковок для яхт; есть небоскреб, отдельные части которого поворачиваются вместе за солнцем (отчего он периодически скручивается в спираль); есть знаменитый отель-парус (Бурдж аль-Араб), который стоит на берегу океана, а чей ресторан находится глубоко под водой, среди рыб; есть узкие теннисные корты на крышах небоскребов. При этом Дубай умудрился практически полностью избавиться от унизительной, как любит говорить наш президент, сырьевой зависимости: его доход сегодня практически полностью обеспечивает туризм.

Дубай, который накрыла песчаная буря, — это, конечно, завидное зрелище и одновременно идеальная декорация для компьютерной игры. На улицах — «порши» и «феррари», засыпанные песком, внутри — брошенные апартаменты за миллионы долларов. Здесь же — рестораны с аквариумами (разумеется, разрушаемыми), гигантские стеклянные стены и прочие теннисные корты. Почему никто до сих пор не догадался развернуть здесь компьютерную игру — непонятно.

Второе дно

Презентация Spec Ops: The Line не предвещает ничего хорошего — игра открывается роскошной панорамой Дубая, душеспасительной речью безымянного американского полковника за кадром и троицей архетипических спецназовцев. В руках продюсера новая Spec Ops выглядит как холеный милитаристский, напрочь заскриптованный блокбастер, с помощью которого 2K Games пытаются потягаться с **Call of Duty: Modern Warfare**. Из полуразрушенного небоскреба валом начинают сыпаться противники, подстреленный снайпер эффектно пробивает телом стекло и ragdoll-куклой падает вниз, граната поднимает в воздух рой песка.

Единственное отличие от любого дорогого военного шутера — действие происходит от третьего лица, а вместе с вами по пятам бегают два напарника, которым можно отдавать простейшие контекстные команды вида «займи позицию» и «атакуй». Spec Ops: The Line выглядит как эффектный, набитый скриптами и абсолютно одноразовый аттракцион в духе Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas. Я мрачно думаю, как буду объяснять читателям о том, что под тактикой Yager (как и все) понимают набор примитивных указаний коллегам и возможность прильнуть спиной к укрытию.

Но тут происходит кое-что интересное. Закончив презентацию, авторы приглашают прогуляться с ними по офису и посмотреть на технологию, на которой работает их игра. Первым слово берет технический отдел, руководитель которого выдает тираду, после которой у многих присутствующих в изумлении приоткрывается рот. Во-первых, программисты в Yager не изолированы, как в большинстве студий, в отдельный вольер (с табличкой «айтишников не кормить, не дразнить»), а тесно интегрированы в творческий процесс. Левел- и геймдизайнеры, продюсеры и художники сидят в одном помещении и, нарушая все мыслимые правила субординации и проектного менеджмента, ставят друг другу экспериментальные задачи и просят внести изменения.

Такие сцены в шутерах принято придерживать для постановочных кат-сцен. В The Line вы сами разыгрываете их на регулярной основе.

Но это теория. На практике выясняется, что все, что мы только что видели во время презентации, — не скрипт, а результат работы сложнейшей AI-системы. «Как работает AI в большинстве современных шутеров? Это череда триггеров. Вы заходите за невидимую линию, срабатывает сигнал тревоги, и искусственный интеллект получает команду «атаковать». Вы с боем прорываетесь ближе, срабатывает еще один триггер, и AI получает команду «сблизиться». Между этими состояниями у ваших врагов есть два-три типа поведения, которые он чередует, — поясняет руководитель IT-отдела и тут же продолжает: — Но у нас все по-другому! Мы составили гигантское дерево поведения, которое определяет действия AI. Вы не думайте, что это какой-то прорыв, такое дерево есть у всех. Но у нас оно гораздо больше!» В этот момент на экране появляется ветвистая схема, похожая на генеалогию княжеского рода Рюриковичей: сотни ниспадающих последовательностей, в которых, кажется, невозможно разобраться. Директор поясняет: «Каждый пункт здесь — это фактор, принятый AI во внимание. Он анализирует все: вашу и свою диспозицию, свое и чужое оружие,

Среди прочего Yager отвешивают дружеский пинок Operation Flashpoint и ArmA: тут присутствуют бои на огромных открытых пространствах.

время суток, видимость, слышимость и так далее. Более того, наша система позволяет в любую секунду поставить игру на паузу, кликнуть на NPC и посмотреть его персональное дерево — мы увидим последовательность решений, которая привела его в данную точку».

Пока мы пытаемся спроецировать полученную информацию на увиденное десятью минутами раньше, на помощь подоспевает ведущий левелдизайнер, под локоть уводит нас к своему компьютеру и без лишних разговоров показывает лучший подход к проектированию уровней, который мы только видели.

Стройка века

Действие Spec Ops: The Line не просто происходит в Дубае. В качестве декораций выступает Дубай, который накрыла самая большая песчаная буря в истории человечества. Со всеми вытекающими последствиями: эвакуацией мирного населения, разрушенными небоскребами и волнами песка, которые сметают все на своем пути. Песок играет в The Line важнейшую роль. Yager разработали специальную технологию, благодаря которой песок — это не просто гигантская полигональная масса, которая похрустывает у вас под ногами. В него проваливаются ноги солдат и ваших врагов, он липнет к одежде и лицу, скрипит на стекле, но самое главное: волна песка — это страшное оружие.

В качестве доказательства Yager запускают сцену перестрелки в холле гигантского небоскреба, одну из стеклянных стен которого подпирает огромный песчаный массив. Герой бросает гранату, та неудачно отскакивает от элемента дорогой меблировки и детонирует прямо у стеклянной стены. То, что происходит дальше, лишает дара речи всех, включая пролетающих за окном птиц: вместе с осколками в зал вторгается, снося все на своем пути, песчаная волна. Она сносит столы, стулья, врагов, хрустальную люстру, рояли. Глядя на наши шокированные физиономии, авторы добавляют: «Это, заметьте, никакой не скрипт, данной сцены просто могло не быть». Но, поверьте, именно подобными вещами вы будете заниматься в The Line: искать способ просыпать кому-нибудь на голову как можно больше песка, причинив при этом как можно больший ущерб окружающим декорациям (Yager буднично сообщают, что волна песка способна в реальном времени менять архитектуру уровня, крушить лестницы и целые этажи — технология позволяет).

Определив Дубай в качестве места действия, Yager также в полкасания, что называется, на сдачу, продемонстрировали всем, как должен выглядеть пресловутый «вертикальный геймплей», который люди менее талантливые (см. **Damnation**) вот уже второй год пытаются записать себе в заслуги: «Из-за того, что вы входите в город после того, как его накрыл шторм, география и ландшафт Дубая сильно изменились. Игрок никогда не знает, сражается он на дюне или на крыше небоскреба, накрытого толщей песка». Такие открытия авторы предлагают совершать самостоятельно.

В результате случайно брошенной гранаты может обнаружиться, что под вашими ногами все это время дожидалась своего часа стеклянная крыша небоскреба: в образовавшуюся дыру вместе с тонной песка с воем валятся враги. Но фокус в том, что в означенную дыру может свалиться и сам игрок. И это вовсе не будет означать, что его ждет мучительная смерть от перелома позвоночника.

Если высота относительно небольшая, то бой продолжится уже на нижнем этаже. Более того, пока ваши противники будут искать способ спуститься, их можно недвусмысленно пригласить вниз, расстреляв теперь уже потолок над своей головой. Тут возможны две ситуации: либо стекло прозрачное и противник видит вас внизу (и, соответственно, открывает ответный огонь себе под ноги), либо крыша плотно засыпана песком и вы находитесь в выигрышном положении. Во втором случае ориентироваться придется на шаги и нечеткие силуэты.

■■■

Закончив с показом технологии, Yager предлагают взглянуть на ту же самую демонстрацию еще раз, но теперь уже с пониманием происходящих внутри игры процессов. Эффект фантастический — немцы сделали то, над чем вот уже который год бьются создатели **Medal of Honor** (которые буквально в день нашего визита в Берлин объявили, что новая игра серии будет происходить в Афганистане двухтысячных), они сделали умный Modern Warfare. Картинка, качество исполнения, постановка и количество интересных ситуаций, возникающих на экране, явно намекают на то, что все происходящее — скрипт, постановка: запусти уровень еще раз, и ситуация повторится с точностью до секунды. Но нет — при повторном прохождении враги занимают совершенно другие позиции, стекло с толщей песка остается нетронутым.

При этом Yager отдельно подчеркивают,

Его трудно узнать, но Spec Ops: The Line работает на радикально модифицированном Unreal Engine.

Хранить в сухом надежном месте

Песчаные и пылевые бури — не самое распространенное в России природное явление (за исключением апокалиптического случая несколько лет назад в столице), но во многих местах Земли это обычное явление: ветер поднимает в воздух толщу песка и несет ее на ближайшее поселение. Песок оказывается везде: проникая через щели, он «затапливает» одноэтажные дома и машины, портит видеокамеры и прочую бытовую технику, но до фатальных разрушений, которые ждут нас в The Line, дело обычно не доходит.

Меж тем в игре песчаных бурь будет несколько: одна происходит за кадром — до того, как мы берем управление в свои руки, но другие случатся непосредственно в игре. Нетрудно догадаться, что в этот момент произойдет с геймплеем, но авторы на всякий случай уточняют: полное падение видимости (до нескольких метров перед собой), стрельба вслепую, невозможность прицеливания, рукопашная и так далее. В общем, будет весело.

что у них тут не какой-нибудь помиссионный симулятор спецназа, в The Line — сложный сюжет, вдохновленный, на секундочку, фильмом «Апокалипсис сегодня» Френсиса Форда Копполы. Сюжет пока держится в тайне, известен только базовый синопсис: отряд из трех солдат отправляется в Дубай на поиски пропавшего американского генерала, которому, как выясняется, помощь не требуется — его армия держит разрушенный город под контролем. Yager отдельно и с большим удовольствием говорят об эволюции персонажей: со временем у них меняется внешний вид и тон, которым они реагируют на приказы.

Приказы — это, кстати, повод для отдельной ремарки. Дело в том, что ни одна другая команда в этой игре не звучит одинаково. Если вы указываете своим подчиненным на машину, за которой надлежит спрятаться, герой произносит что-то вроде «вон там красный джип — за него!». И так везде: командир подробно описывает цели («сними снайпера на втором этаже, рядом с роялем»), интерьер («подорвите это стеклянную стену к хренам!») и вообще все, о чем он говорит. Сколько литров воды было выпито во время рекорд-сессий актеров — страшно представить.

Spec Ops: The Line сегодня видится главной надеждой всех, кто откровенно скучает в тактических шутерах начиная с середины двухтысячных. Если вынести за скобки потрясающую технологию поведения песка, тут, в общем, нет какого-то фантастического прорыва. Есть гениальный AI, потрясающая работа с материалом и комплексные, интересные уровни. То есть все, чего мы ждем от жанра последние несколько лет. ■

На скриншотах не заметно, но Yager разработали для игры сложную систему отражений, которая просто необходима в игре про Дубай и стеклянные небоскребы.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ
Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Кирилл Волошин

ЖАНР Пошаговая стратегия

- Издатель/разработчик: Fabulist Games
- Похожесть: Laser Squad; Серия UFO
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.starsentineltactics.com

ДАТА ВЫХОДА: Зима 2010

STAR SENTINEL TACTICS

Есть такой старый анекдот. Один человек спрашивает другого: «Ты что делаешь?» — «Книгу пишу!» — «Зачем?» — Читать нечего!» Похожих случаев полно и в игровой индустрии. Люди, прошедшие вдоль и поперек свои любимые игры, сами начинают осваивать профессию геймдизайнера и программиста одновременно. Схожая история стоит и за **Star Sentinel Tactics**.

Эту игру делает энтузиаст-одиночка Фил Ингс. С 15 лет он запоем играл в спектрумовские **Laser Squad** и **Rebelstar**, а также в **X-COM**, **Jagged Alliance** и прочую классику пошаговых стратегий. И к 28 годам созрел, чтобы самостоятельно попытаться возродить жанр. Все основные работы лежат на Филе, а с художественной частью ему помогает пара фрилансеров.

Star Sentinel Tactics — классическая пошаговая тактика с классической же фабулой: в недалеком будущем человечество оказалось перед угрозой инопланетного вторжения каких-то не в меру разумных ящериц … Объединенный Союз, управляющий Землей, выставляет против них свои лучшие силы, в том числе — отряд морских котиков Star Sentinel. В него входят пять бойцов, которых мы и берем на поруки. Это не безликие солдафоны, а живые, эмоциональные люди со своими характерами и отношением к коллегам. По крайней мере двое будут испытывать друг к другу откровенную неприязнь, еще у одного планируются «темные пятна» в прошлом.

Боевые действия развернутся в брюхе разнообразных космических кораблей, в заброшенных исследовательских комплексах, канализации и пыльных пустынных городах.

Как водится, у каждого члена отряда есть свои особенности, которые нужно правильно использовать. Один лучше управляется со стрелковым оружием, другой — с гранатами, третий — с кодами доступа. Здесь же набор параметров вроде меткости, силы, скорости, но они заданы изначально и не развиваются. Бойцы становятся сильнее за счет более продвинутой экипировки, которую приходится добывать в бою. Сюжет, разбитый на 28 миссий, линеен, но в зависимости от выбранного вооружения меняются способы прохождения миссий. Хотите действовать напролом — используйте тяжелые пушки. Предпочитаете более изящные методы — крадитесь на цыпочках и пускайте в дело парализующий лазер: как минимум две миссии можно пройти, не оставив после себя ни единого трупа.

В отличие от серии X-COM, в Star Sentinel Tactics нет места экономике, строительству и стратегии. Как и Laser Squad, она полностью сосредоточена на боевых действиях. Сражения проходят по классической схеме: союзники и враги ходят по очереди, расходуя специальные action points. Фил на дух не переносит эксперименты по скрещиванию пошагового режима с реальным временем, и посему вы сможете сколько угодно медитировать над своим ходом — никаких ограничений.

При этом автор внес в проверенную схему ряд точечных правок. В частности, появятся новые варианты использования известных режимов перемещения и стрельбы. Так, режим Opportunity Fire (огонь по усмотрению) здесь распадается на две составляющие: пассивное нападение и пассивная защита. Как уверил нас сам Фил, это откроет перед игроками некие новые тактические возможности.

Еще одна важная особенность Star Sentinel Tactics — игра будет полностью открыта для моддинга. Фил выложит в свободный доступ весь инструментарий, который позволит полностью менять, добавлять и расширять контент. А сам автор планирует поддерживать теснейшую связь с комьюнити, которое уже образовалось вокруг проекта.

Если в самом начале у наших подопечных есть лишь слабенькие пистолеты, то к концу истории это будет вооруженная до зубов армия: ракетницы, огнеметы и прочее безобразие.

Одним словом, Star Sentinel Tactics — яркий пример нишевого продукта: от фанатов для фанатов. Последним здесь явно будет тепло, уютно и как дома. Тем более что пошаговая тактика на PC сейчас вымирает быстрее, чем исландская лиса или американский бизон. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Домотканый ремейк Laser Squad, развивающий идеи бессмертной классики.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

NONAME STAR

ЖАНР Квест

- **Издатель**: Не объявлен
- **Разработчик**: Streko-graphics
- **Похожесть**: Syberia, In Memoriam, Scratches
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Сайт игры**: www.streko-graphics.com/game_nonamestar.php

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

Студия **Streko-graphics** раз за разом выпускает квесты средней руки. **The Jolly Adventures of Jimmy and Mocko**, **Dead Reefs**, **Aura** — не самые, мягко говоря, популярные адвенчуры на планете. А вот у **Noname Star** есть неплохой шанс прервать порочную цепь: это первое после **The Longest Journey** приключение, в котором одновременно присутствуют космос, киберпанк, политические интриги и очаровательная главная героиня.

«В последнее время разработчики квестов не уделяют космическим приключениям должного внимания. Мы хотим это исправить», — заявляют авторы. При этом своей любимой адвенчурой про космос называют **Space Quest** (в Noname Star юмор тоже будет). Два других ориентира — **Syberia** (как пример качественного квеста вообще) и **In Memoriam** (у героини будут кратковременные вспышки воспоминаний).

Играть предстоит за девушку по имени Алекс Сталкер, которая зачастую выглядит как вылитая Эйприл Райан. После ряда сложных операций героиня потеряла память: вся игра посвящена тому, что Эйприл пытается узнать что-то о своем собственном прошлом, а к концу обнаруживает некие страшные тайны всей цивилизации. Помимо этого в сценарии фигурирует некий легендарный пират и спрятанное им сокровище.

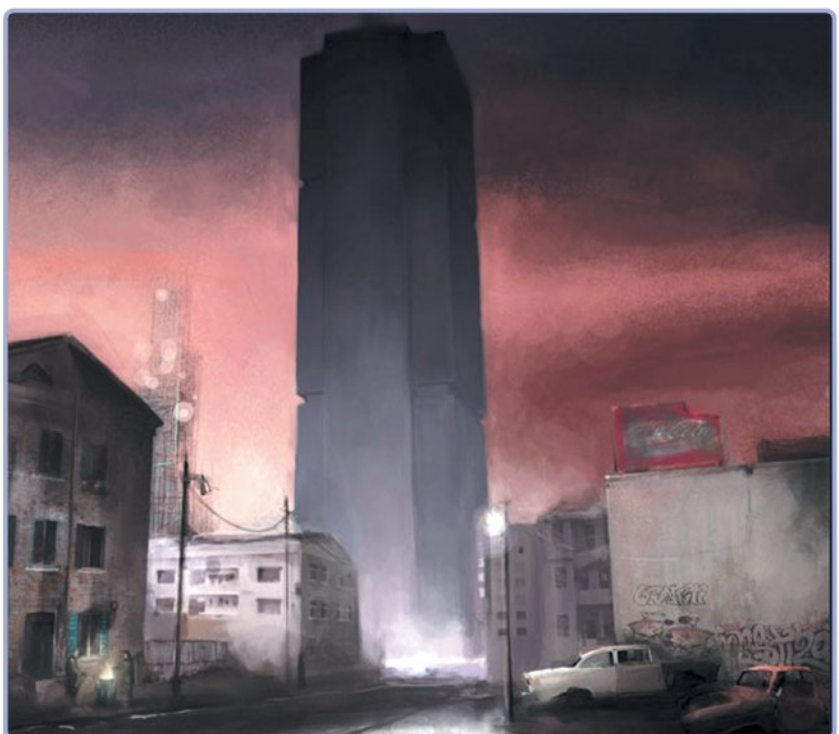
Сеттинг Noname Star — грязный, проржавевший киберпанк. Ближайшие аналогии — Ньюпорт из все того же «Бесконечного путешествия», только все ужасы этого города надо помножить на десять. Общий графический стиль авторы описывают как нео-нуар пополам с ретрофутуризмом. Земля, лишенная полезных ископаемых, используется как большая галактическая свалка. Алекс живет в каких-то трущобах — девушку не так давно досрочно освободили из тюрьмы (раньше Алекс была пиратом), где она и получила амнезию. Тюремный врач вживил в ее мозг особый имплантат, благодаря которому все ее редкие воспоминания записываются видеороликом в специальное устройство. На этом будут построены некоторые пазлы: Алекс придется изучать записи в поисках подсказок.

Персонажи Noname Star — коллекция футуристических архетипов. Здесь есть, например, загадочный агент по имени Морган Зак, полуслепой старик, который пытается использовать Сталкер в своих целях. Но основные NPC, которые нам встретятся, — команда корабля N-Star, на котором героиня путешествует по галактике. Самые яркие примеры — Кью-Джей, корабельный робот-техник, и капитан N-Star Алекс Рейвен. Он загадочным образом пропал, отыскать его — одна из основных задач Алекс.

В геймплее сюрпризов не предвидится. Noname Star — классический квест с видом от третьего лица. Разработчики разве что грозятся добавить некоторые аркадные элементы. Прохождение потребует от 10 до 15 часов — вполне в духе квестов старой закалки.

■ ■ ■

Важное замечание — Noname Star заявлена в том числе и для Wii. Приставка **Nintendo** — фактически новое убежище для хороших квестов, там их порой даже скрещивают с платформерами (см. **Lost Winds: Winter of the Melodias**). Это хороший знак: на Wii (в отличие от PC) откровенно провальных приключений пока не попадалось. ■



Что на этой иллюстрации делает цитадель Уоллеса Брина — пока неясно.

Перед вами Doc, тюремный врач. По словам разработчиков, любит жевать стальную зубочистку, а зубы у него — с имплантатами.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Грязное «Бесконечное путешествие» на безымянном космическом корабле.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

Михаил Лисецкий

ЖАНР Предположительно RTS

- Издатель: Неизвестен
- Разработчик: Smoking Gun Interactive
- Похожесть:
  - Defcon
  - In Memoriam
  - World in Conflict
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: exoriare.com

ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

X

Творческий поиск американского писателя и публициста Дугласа Рашкоффа проходит по тегам «общество», «мифы», «медиатехнологии», «теории всемирного заговора». Его кредо — истина любой ценой, а способ работы — ни дня без строчки. Произведениями Рашкоффа завалены книжные магазины США, а его лекции в университетах собирают аншлаги. Но удивительно другое — каждую свою мысль автор способен проиллюстрировать.

В свободное время трудяга Рашкофф меняет перо на кисть и рисует комиксы.

Приглашая Дугласа к работе над таинственным проектом **X**, **Smoking Gun Interactive** брали в оборот весь его многогранный талант. X — это сплав стратегической игры, графического романа и alternate reality game. ARG — модный маркетинг-прием, когда доверчивых граждан цепляют на удочку фиктивных веб-сайтов с якобы «секретной», а на самом деле рекламной информацией. По большому счету X — эксперимент, уникальное в своем роде высказывание на стыке двух субкультур и человеческого любопытства. Весь творческий процесс заслоняет тень Рашкоффа: он без конца рисует, пишет диздоки, консультирует разработчиков — выходцев из **Relic**. В портфолио основателей Smoking Gun Джона Джонсона, Анджи Питлевски и Дрю Данлопа числится **Company of Heroes**. Собственно, только это обстоятельство и дает основание полагать, что в котлах студии варится очередной «реалтайм». В компании взяли за принцип говорить загадками, и, надо сказать, это тот случай, когда следить за мыслью сфинкса как минимум интересно.

Наименование проекта — аббревиатура от латинского слова «exoriare» (что значит «просыпайся», «возрождайся»), позаимствованного из строчки древнеримского поэта Вергилия «…из праха предков возродится мститель». Созданный разработчиками сайт eXoriare.com — та самая ARG кроличья нора, провалившись в которую начинаешь верить в козни мировой закулисы. Все начинается как комикс. На суд зрителя представлена первая глава: ближайшее будущее, древние артефакты будоражат сознание молодых исследователей (хороших и военных (естественно, плохих). Во вселенной «икс» акции голубя мира давно не котируются и война неизбежна. Мрачные антиутопические фантазии Рашкоффа создают необходимую атмосферу. Привлеченный мигающим монитором на 13-й странице комикса, читатель делает принципиально важный клик…

«Главы государств хотят вашей смерти, а элитные войска идут по следу. Есть только вы и Правда — против целого мира», — с письменной частью X дела пока куда лучше, чем с визуальной.

И попадает в Darknet. Преисполненную минимализма секретную «сеть» подпольного движения сопротивления. Пройдя небольшой текстовый квест в духе классического **Zork**, игрок посвящается в великую тайну: инопланетяне уже среди нас (!); будьте бдительны, ждите дальнейших инструкций.

Каким трафаретом на все эти рваные мистификации ляжет будущая игра — большой вопрос. Разработчики утверждают, что территорией конфликта станет вся планета, а геймплей окажется весьма и весьма разносторонним. Darknet в этой ситуации кажется аналогом грядущего **Battle.net 2.0**. Доступ к игре только через Internet, здесь же — общение с другими участниками «сопротивления».

■■■

В уравнении Smoking Gun еще слишком много неизвестных, главное из которых — сама стратегия. Впрочем, ответ на вопрос, чему равен X, дают авторы блистательной Company of Heroes, а значит велик шанс, что он сойдется с нашими внутренними ожиданиями. Рашкофф и Ко задумали не игру — интерактивную социальную акцию с элементами фантастики. Смогут ли они ее достойно воплотить? Как говорил агент Малдер, хотим верить! ■

О том, кто разлиновал небо над Лос-Анджелесом, можно узнать уже сейчас на сайте eXoriare.com.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Экспериментальная стратегия о мировом заговоре, пока существующая в виде комикса и фиктивного сайта.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

ЖАНР Аркада

- Издатель: Отсутствует
- Разработчик: Филипп Бак
- Похожесть:
  - Серия Geometry Wars
  - Gravity Crash (PS3)
  - Asteroids
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.littlefifteen.com

ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

BEZIER

Количество аркад про отважный космический кораблик (вроде **Geometry Wars: Retro Evolved**) давно превысило критическую массу. Из них вполне можно составить новый жанр — скажем, «неоновая аркада». Видовые признаки: обжигающий сетчатку видеоряд, перенасыщенный геймплей и полное отсутствие сюжета. С последним пунктом оказался не согласен тридцатичетырехлетний геймдизайнер Филипп Бак. В конце семидесятых с его папой-шахтером произошел несчастный случай. Не пугайтесь, Бак-старший получил незначительную травму, зато ему выплатили денежную компенсацию, на которую был куплен компьютер Acorn Atom. Так маленький Филипп начал учиться программированию… и лишь в 2010-м решился, наконец, выпустить свою первую игру **Bezier**.

По сюжету в недалеком будущем люди открывают способ оцифровки сознания любого живого существа. Группа ученых, готовясь к возможному апокалипсису, устраивает своеобразный Ноев ковчег, куда закачивает души тысяч организмов, а заодно и свои собственные. Через сто лет после загрузки одному такому беспокойному «сердцу» становится тесно в рамках жестокого диска и герой решает вырваться на свободу. Куда и как вылезать из компьютера — вопрос открытый. Но завязка готова — все живые существа, населяющие цифровой мир, ополчаются против отступника.

По-русски название звучит как «Безье». Среди инди-разработчиков появилась мода давать своим играм имена великих ученых, и Bezier не исключение. Пьер Безье — конструктор фирмы «Рено», который в начале шестидесятых сформулировал инновационный способ проектирования кузовов. Для автомобилестроения это было революционное открытие, но еще более важным оказалось оно для развития компьютерных программ. Так называемые кривые Безье — основа векторной графики. Выражаясь самым простым языком, они позволяют сохранять гладкость линий, когда вы увеличиваете масштаб. Благодаря своей простоте и функциональности кривые используются в самых различных программах: **Corel Draw**, **Word** или вот в игре Bezier.

Не забывайте, что все эти светящиеся козявки на самом деле оцифрованные живые существа.

Девиз Bezier: «Вы ничтожны. Вселенной нет до вас дела. Вы обязательно погибнете». Воодушевляет!

Все объекты в ней образованы при помощи тех самых кривых. Есть лишь один нюанс. Каждая переменная задается вашими действиями. В такую вот формулу $x(t) = Cn\ 0t\ 0(1-t)\ nx0 + Cn\ 1\cdot t\ 1\cdot(1-t)\ n\text{-}1\cdot x1 + Cn\ 2t\ 2(1-t)\ n\text{-}2x2 + \ldots + Cn\ nt\ n(1-t)\ 0xn$ (мы же писали, что она простая) прямо в процессе игры начинают поступать данные от игрока. Каждое его решение мгновенно преображает все вокруг. Только что на кораблик нападали круглые синие монстры, вы решили открыть огонь из нового бластера — и вот они уже позеленели и отрастили щупальца! Или враги появлялись с левого угла экрана, а вы выстрелили из супероружия, и теперь они атакуют снизу. Bezier меняется каждую секунду, в нем все переменчиво и нестабильно: внешний вид локаций, музыкальное сопровождение, форма корабля, характеристики оружия. Но игроку позволят понять законы этих преобразований, и как только он увидит зависимость между своими действиями и реакцией игры — Bezier раскроет свою истинную суть.

■■■

Филипп называет свое детище «синтезатором». Вы не просто расстреливаете монстров — вы контролируете весь мир! Ваши выстрелы и движения — это ноты в своеобразной композиции. В итоге получается, что играть вы будете не *в* Bezier, а *на* нем. Нам уже не терпится исполнить свою первую симфонию! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Неоновая аркада, с каждым действием игрока меняющая цвет и отращивающая щупальца.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Кирилл Волошин

ЖАНР CRPG

ESCHALON BOOK 2

- Издатель/разработчик: Basilisk Games
- Похожесть: Ultima 8: Pagan; Серия Geneforge
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: http://basiliskgames.com/eschalon-book-ii

ДАТА ВЫХОДА

Февраль 2010

Лучше всего **Eschalon Book 2** характеризует ответ ее автора Томаса Ригсекера на вопрос «Игромании», хотел бы он работать в **BioWare**: «Эта работа не для меня. Крупные студии учитывают запросы массовой аудитории, и потому даже **Dragon Age** далека от RPG «старой школы». Работать одному — значит сохранять независимость и ориентироваться только на хардкорщиков. И я наслаждаюсь этой свободой!»

То есть все те, кто свое знакомство с жанром начинал с **Ultima**, **Eye of the Beholder**, **Realms of Arkania** и тому подобной вечно живой классики, должны сейчас отбросить журнал в сторону и побежать в ближайшую часовню ставить свечки за здоровье Томаса.

Оригинальная **Eschalon Book 1** — это закрытый санаторий-профилакторий для ветеранов ролевого жанра. Она вышла в 2007 году и стала идеальной лакмусовой бумажкой для определения настоящего ценителя RPG. Игроков выбрасывали в огромный мир и предлагали сыграть в передачу «Последний герой». Вы один: нет ни удобных подсказок, ни всенаправляющих скриптов. Зато есть устаревшая графика в стиле «Ультимы», масса цифр и параметров плюс свобода, с которой на первый взгляд непонятно что делать. Малодушная часть публики, оглядевшись вокруг, с визгом бежала прочь. Зато хардкорщики-экстремалы, проводив молодежь ироничным взглядом, деловито раскладывали палатку со словами: «Ну вот я и дома!»

Сюжет второй части Томас держит в секрете, но известно, что мы посетим в том числе арктические зоны и вулканические пустоши, а на прохождение основной истории понадобится 30-40 часов.

Главное блюдо Eschalon Book 1 — это пошаговые сражения, а также полная свобода в исследовании огромного мира и в отыгрывании своей роли. Генерация персонажа включала не только расу и класс, но и характер героя, а его развитие учитывало массу нюансов.

И вот спустя 3 года человек и пароход Томас Федорович Ригсекер готов спустить на воду вторую часть. Продолжение своей классической CRPG он делает по классическим же законам: «То же самое, только больше и красивее!» Картинка, сохранив верность изометрии, станет чуть мягче и сочнее. Размер игрового мира вырастет почти в два раза. Механика же игры при этом практически не изменится. Мы все так же можем с самого начала плюнуть на сюжет и пойти бродить по белу свету, преодолевая стоящие на пути препятствия самыми разными способами. На месте и свобода моральных решений (убить или пощадить, украсть или купить, отдать свое или прикарманить чужое и т.д.), которые влияют на репутацию героя. Поменялись лишь детали. Интерфейс стал удобнее и функциональнее, появилась возможность выбрать пол персонажа, уровень прокачки вырос до тридцатого.

В боевой системе изменения несколько существеннее. Тут теперь больше тактики. Мы будем жонглировать боевыми стилями, выбирая между силой и изяществом, между атакующим напором и хорошей защитой. Можно использовать и особые приемы, например двойной удар. Кроме того, на сражения влияют погода и время суток: ночью, в снегу или под дождем снижается точность и появляются прочие неудобства.

Томас ведет переговоры с издателями, но если что, то, как и раньше, готов продавать игру через свой сайт.

■■■

Eschalon Book идет верной дорогой: игра становится не только более детальной, но и куда более красивой. Для этого Томас даже пригласил к сотрудничеству профессионального композитора, а также художника, работавшего в свое время над **The Elder Scrolls Chapter Two: Daggerfall**. Оценить их труд мы сможем в феврале. Между тем Томас уже строит планы на будущее: в третьей части он обещает сделать более нелинейным сюжет и добавить фракции. Святой человек. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

RPG старой школы, словно восставшая из 90-х годов прошлого века. Несмотря на недоумение и смех в зале, развивается и строит оптимистичные планы на будущее.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Кирилл Волошин

ЖАНР Квест

- Издатель: Неизвестен
- Разработчик: Марек Рудовски
- Похожесть: Samorost, Machinarium, Alchemia
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: traderofstories.blogspot.com

ДАТА ВЫХОДА: Конец 2010

THE TRADER OF STORIES

Восточная Европа поразительно богата на рефлексирующих художников, которые обожают в одиночестве, под кофе и сигареты, придумывать странноватые миры и превращать их в меланхоличные квесты. Один из них — это чех Якуб Дворски, автор нашей прелести: «Самороста» и «Машинариума». А по соседству, в Польше, живет другой замечательный человек — Марек Рудовски. Он профессиональный художник и дизайнер, оформляет книги и рисует комиксы. И в то же время — доктор химии в Университете города Вроцлав. «Такие полярные увлечения имеют нечто общее. И там, и там главное — это воображение», — поясняет Марек. С воображением у человека, с 6 лет увлекающегося видеоиграми, и правда все хорошо. Сейчас, в рамках мероприятий по осуществлению детской мечты, он придумывает и рисует собственный квест **The Trader of Stories**, чье действие разворачивается в мире, который боги создали вокруг огромного дуба.

Марек придумал целую вселенную под названием ForestBed (можно перевести как «постель из леса»), здесь есть оригинальная теология, свои мифы и легенды. И The Trader of Stories лишь часть большого проекта об этом мире. Игра расскажет о маленькой девочке по имени Миосотис: она потеряла память и теперь пытается вернуть собственную жизнь, узнав все про себя. Для этого героиня коллекционирует предания разных людей, рас и культур, пытаясь расслышать в них отзвуки своей истории, собрать из этих осколков зеркало, в котором она, наконец, узнает себя. Миосотис хочет снова стать той девочкой, которой когда-то была, но можно ли войти в одну и ту же реку дважды? The Trader of Stories поднимает глубокие вопросы, но ответы предлагает искать самому игроку.

Всего планируется 20 персонажей, каждый со своим уникальным характером и чувством юмора. Кроме того, Миосотис посетит более десятка локаций, где она сможет встретить представителей экзотических рас, населяющих мир ForestBed.

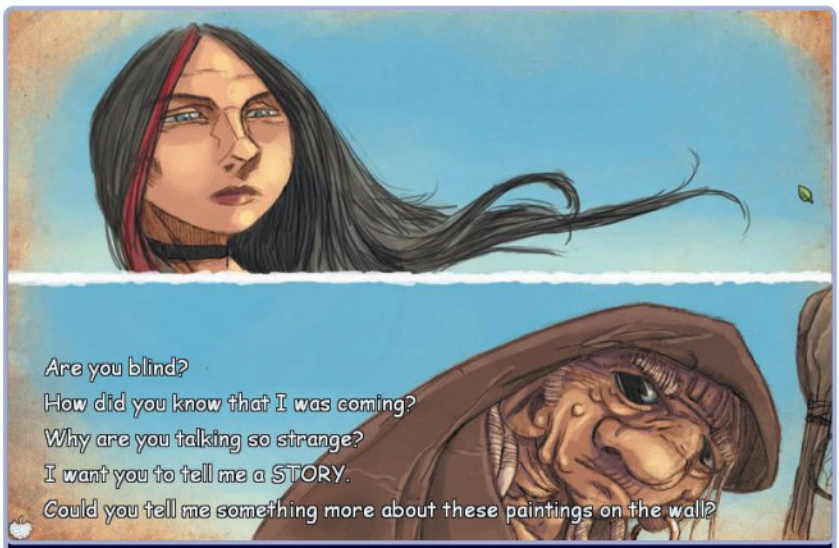
«В ходе своих путешествий героиня встретит разнообразных персонажей, более или менее дружественных. У каждого есть своя история. Должны ли вы вмешиваться в их жизнь, учитывая, что некоторые в отличие от Миосотис, наоборот, пытаются сбежать от прошлого? Если ваш ответ «да», то будьте готовы к последствиям. Здесь у каждого есть свой подвал со скелетами», — поясняет в нашем интервью автор.

Иными словами, в The Trader of Stories нам предстоит много и плотно общаться. По форме это классический point & click квест с поиском предметов и пазлами, но Марек, как человек, обожающий классические квесты от **LucasArts**, основной упор делает именно на ветвистые беседы в духе **Monkey Island**. При этом у нас будет возможность вольно перемещаться между локациями, возвращаться в пройденные места (для этого Миосотис использует собственное ездовое животное, помесь быка и носорога по имени Зефир), выполнять побочные квесты и получать дополнительные сведения об окружающем мире.

А еще девочка умеет играть на флейте. Так она призывает Зефира, решает некоторые пазлы. И дарит нам эстетическое удовольствие: Миосотис постепенно узнает новые мелодии, которые можно проиграть в любой момент времени.

■■■

Подобные авторские игры — это, конечно, тихая заводь для романтичных демиургов собственных миров. И делать их они могут годами, играя на флейте и иронично поглядывая на бренную суету вокруг. Марек, например, честно нам сообщил, что игра готова на 12% и будет в лучшем случае закончена к концу 2010-го. Увидев эти издевательские «12%», боссы какой-нибудь EA получили бы удар. Но зато на выходе из таких проектов, как правило, получается ручная работа, редкая и никого не оставляющая равнодушным. Нам почему-то кажется, что The Trader of Stories — это как раз такой случай. ■



О потенциале проекта можно судить по небольшой демоверсии. Там, конечно, не все идеально, и Марек, собрав отзывы, уже пообещал исправить многие вещи.

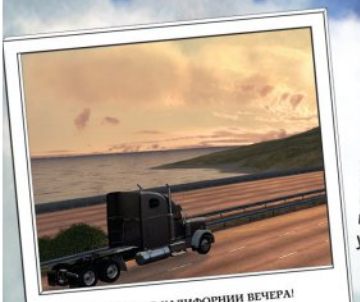
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Инди-квест про невозможность вернуться в собственное прошлое. От доктора химических наук

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

УНИКАЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР ЖИЗНИ НАСТОЯЩЕГО ДАЛЬНОБОЙЩИКА

Покорение Америки
ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3



КАК УПОИТЕЛЬНЫ В КАЛИФОРНИИ ВЕЧЕРА!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

Опытным путем выяснил, что калифорнийские копы взяток не берут. Михалыч, вот она, культура! Но если ПДД нарушишь, погоню тебе устроят нешуточную, как в голливудских фильмах. Ну а так у меня - все ок (как тут в Америке говорят!), бизнес развиваю, налаживаю контакты с поставщиками. Кстати помнишь, ты мне рассказывал, как грузы возил вдоль черноморского побережья? Про красоты, про закаты заливал? Михалыч, а ты видел, как солнце уходит в океан и все небо до горизонта окрашивается в багровые тона, а?

Закачаешься, Михалыч!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

Михалыч, привет! Как сам? Как твой автосервис? Славное было время, мы с тобой отлично с работой справлялись. А помнишь, ты меня отговаривал уезжать в Америку - "пропадешь там, Колян!" - говорил. А выходит, зря стращал. Устроился я неплохо. Открыл свой небольшой бизнес - фирма Nick Trucking (как, звучит?!). Перевожу грузы потихоньку, одновременно руковожу конторой. Вначале было тяжело, особенно трудно было вести всю эту бухгалтерию: учет-приход, ну ты понимаешь. Работа с филиалами, зарплата сотрудникам, развитие фирмы. Черт ногу сломит! Одно радует, можно нанять менеджера, который возьмет эту возню на себя. Да, о своем грузовике забыл написать. Сейчас у меня новенький блестящий Freightliner! Не едет, а плывет: круиз-контроль, хром, полный марафет!

Реклама

ИГРА БОЛЬШИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

- Штат Калифорния воссоздан в игре в масштабе 1:10;
- Территория игры – 2000 километров дорог;
- 40 американских городов, в том числе: Лос-Анджелес, Сан-Диего, Сан-Франциско и Сакраменто;
- Всего в игре около 300 заданий-квестов;
- Автопарк игрока – более 10 американских тяжелых грузовиков;
- 100 технических усовершенствований, множество вариантов раскраски кузова и оформления кабины

ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ СТОЯНКА У НАШЕГО ЛЮБИМОГО БАРА "60 МИЛЬ"!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

Михалыч, ты не поверишь!
В местный бар "60 миль" завезли настоящий квас (и сюда наши добрались!). Так вот, сижу тут недавно в этом самом баре, на этот Kvas дивлюсь, как тут ко мне один тип подсаживается, и дельце одно денежное предлагает.
Ну, ты понимаешь, помочь перевезти кое-какой не совсем легальный товар. Ну, ты в Одессе возил всякое, знаешь. Оказывается, не так здесь все строго и по закону, как пишут в российских газетах. Жизнь налаживается, впереди ждут дорога и приключения!

Передавай привет всем землякам! Всегда ваш, Nick Perepelov (это я так теперь подписываюсь!).

МОЕ ДЕТИЩЕ И МОЯ ГОРДОСТЬ - ФИРМА NICK TRUCKING!

Откуда: г. Окснард, 101 шоссе, штат Калифорния
Куда: г. Ярославль, автосервис "У Михалыча"

С наступающим Новым годом, Михалыч! Вы там, небось, темнота, думаете, что в Калифорнии снега нет, а ваш Колька здесь халявит, по ровным дорогам только взад-вперед катается? Как бы не так. Вот давеча вез хрупкий груз из Лебека в Атаскадеро через Санта-Барбару, так мало того, что дорога, как в Сочи - серпантин и виражи - так еще и снег неожиданно припустил. Еле довез груз в целости и сохранности по страшному гололеду!

ТОЛЬКО В DVD-ИЗДАНИИ! КАРТА КАЛИФОРНИИ И КОЛЛЕКЦИОННЫЙ МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ БРЕЛОК – В ПОДАРОК!

В ПРОДАЖЕ С 27 НОЯБРЯ!

PC DVD ROM | 1С ФИРМА «1С» | SoftLab-Nsk

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2009 ЗАО «СофтЛаб-НСК». Все права защищены.

Денис Мурин
RS@IGROMANIA.RU

ZERO GEAR

ЖАНР Аркадная гонка

- **Издатель**: Неизвестен
- **Разработчик**: NumbleBit
- **Похожесть**:
  - LittleBigPlanet
  - FlatOut
  - Crashday
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Сайт игры**: myzerogear.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

Когда на PS3 вышла **LittleBigPlanet**, наш редакторский коллектив практически в полном составе вышел в отпуск, забаррикадировался в комнате с большим телевизором и заставлял тряпичных человечков (сэкбоев) кататься на гигантском скейтборде. Теперь мы опробовали бета-версию **Zero Gear**, которую очень хочется описать как «сэкбои на машинках из киндер-сюрприза». Ждем эпидемию отпусков и закрытия офиса на карантин.

Zero Gear — один из участников IGF 2010, но мы неслучайно не стали писать о ней в «Центре внимания». По духу это ни разу не инди-игра, а самая простая, понятная, бешеная аркадная гонка. Сделанная, впрочем, ничуть не слабее многих AAA-продуктов. «Машины как пластмассовые, в них не ощущается вес» — для любой другой автоаркады это был бы приговор, но в случае Zero Gear — именно то, что нужно. Представьте коробку, где лежат ваши детские машинки. Вдруг она упала с полки и катится по полу. То, что в этот момент происходит внутри нее, и есть Zero Gear.

Да, можно просто нарезать круги, но на самом деле гонки всего лишь инструмент для куда более высокопарных занятий для людей с тонкой душевной организацией. Например, тут можно забить *себя* в ворота — в отличие от **FlatOut**, в роли мяча выступает не только гонщик, но и его болид. Или вот догонялки: тот, кто «мается», получает очки — все преследуют его, а раз в несколько минут правила меняются и «сифа» начинает отнимать баллы — все, соответственно, убегают от невезучего. Ну и отдельное удовольствие — катать по полю гигантские шайбы, отчаянно врезаясь в них своим хрупким авто.

Как и всякая приличная автоаркада, Zero Gear буквально ломится от бонусов. Их много, их легко подобрать, они такие же сумасшедшие, как и все остальное в игре. На закуску тут можно катнуть во врага глубинной миной или просто заморозить. Но как вам возможность устроить посреди дороги ураган? Или припечатать врага боксерской перчаткой? Наконец, даже эти удовольствия меркнут по сравнению с суперзвездой Zero Gear — внимание! — влюбленным роботом. С виду он похож на конфетку M&M's — круглый, яркий, с руками и ногами. Стоит только выпустить его на врага, как робота одолевает приступ материнской гиперопеки, он хватает карт за задний бампер и старается утащить подальше от схватки. Потом (очевидно, от избытка чувств) сентиментальный робот взрывается.

Самурай в спорткаре — отнюдь не самое экзотичное проявление игрового редактора.

Сноб в красном цилиндре только что получил в лоб и теперь радуется, что так легко отделался.

В наследство от LittleBigPlanet игре досталась безудержная страсть к кастомизации. Даже в бета-версии вы можете изменять *все*: персонажей, их верхнюю одежду, головные уборы и, конечно, машины. Главным показателем вседозволенности традиционно является возможность создать собственного Ктулху (см. **Freaky Creatures**). Здесь он также присутствует — в стереоочках, гоняющий на атомной бомбе на ножках. Кроме того, был замечен панда-Гитлер на танке, но настоящий класс показал зарубежный коллега, игравший бледным привидением на такси с ником H1N1.

■■■

Zero Gear — отличный пример качественной инди-игры, не обладающей при этом какой-то остроконцептуальной идеей. Оказывается, независимые разработчики могут отлично проявлять себя в самых популярных, казуальных жанрах. Если так пойдет и дальше, воротилы индустрии если и не потеряют часть аудитории, то как минимум получат болезненный удар по кошельку — гигантской боксерской перчаткой на пружине. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Безумная и совершенно не напрягающая автоаркада с Ктулху в стереоочках и фиолетовыми любвеобильными роботами.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Смотри телефон!

Впервые в России:

Теперь вы можете смотреть любимые телепередачи, где бы вы ни находились*.

Ведь благодаря услуге **«Мобильное телевидение»** «Билайн» впервые стало возможным смотреть различные музыкальные, развлекательные и новостные каналы телевидения прямо на экране вашего телефона **Samsung P960!**

Узнайте больше

(495) 974-8888 (с городского телефона)

0611 (с мобильных телефонов «Билайн»)

mobiletv.beeline.ru

* Услуга на базе технологии DVB-H предоставляется в России впервые. О зоне вещания можно узнать на сайте www.beeline.ru. Доступна только в г. Москве в тестовом режиме. Услугу оказывает ООО «Доминанта». Для пользования услугой необходимо устройство с поддержкой стандарта DVB-H. Подробные условия оказания услуги – на сайте www.beeline.ru. На правах рекламы.

SAMSUNG

Билайн®

живи на яркой стороне

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Не объявлен
Разработчик
CD Projekt RED
Издатель в России
1C
Локализатор
Snowball
Похожесть
- The Witcher
- Dragon Age: Origins

Мультиплеер
Отсутствует

Дата выхода
Не объявлена
Сайт игры
На момент написания статьи отсутствует

THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS

Илья Янович

Демонстрация «**Ведьмака 2**» — главная причина, по которой этот «ИгроМир» можно назвать прорывным (не путать с провальным). Еще никогда на российской выставке эксклюзивно не показывали игру такого масштаба. Причины любви **CD Projekt RED** к нашему рынку прежние: первая часть «Ведьмака» продалась в количестве 1,3 млн копий и на СНГ пришлась немалая их часть. С самой демонстрацией, кстати, связана любопытная история: игру показали через пять минут после открытия самого первого дня «ИгроМира», то есть, чтобы увидеть самое важное, в грохочущем аду 57-го павильона достаточно было провести не больше сорока минут.

Король-то живой

Оговоримся сразу: официально «Ведьмак 2» даже не анонсирован, а на вопрос, когда это случится, имеется содержательный ответ: «Не очень скоро». В этот раз CD Projekt RED вели себя в Blizzard-стиле: заранее определили, какой информацией готовы поделиться, и на

Здесь «Ведьмак 2» выглядит как средневековая версия фильма «Власть огня».

Бои будут все такими же кровавыми и жестокими: очевидно, через секунду мужчина в правом углу пустит багровый фонтан из шеи.

Новая глава

Что изменилось в «Ведьмаке» с 2007 года

1. Камера и управление Теперь Геральтом разрешат управлять только со спины. На презентации в руках у человека из CD Projekt RED был геймпад от Xbox 360, хотя саму альфа-версию запускали на PC. Это значит, что управление будет несложным.

2. Графика RED Engine не просто позволяет сделать гигантскую, сложную RPG. Он может сделать ее невероятно красивой. Даже сырой билд на «ИгроМире» приятно удивил, при этом примерно пятьдесят раз авторы подчеркнули, что дальше все будет гораздо лучше.

3. Магия Изучать заклинания Геральт будет по тому же принципу, что и в первой части, тут никаких откровений. Но, во-первых, сами по себе магические возможности расширятся, а, во-вторых, вокруг магии будет выстроена одна из сюжетных ветвей «Ведьмака 2».

4. Боевая система «Ведьмак» превратился в натуральный слэшер: брутальные добивания, QTE, разрушаемое окружение. То есть вместо закликивания вполне могут появиться комбо.

5. Физика Еще одна важная особенность RED Engine — все правдоподобно падает и разлетается. Разработчики явно стараются сделать заклинания более зрелищными, подстраивая физику под них. Статисту, зависшему над пропастью, сегодня явно не повезло.

6. Хвостик Во второй части Геральт ходит с косичкой. «Нам не кажется, что Геральту бы понравилась возможность изменить его прическу как вздумается», — сказал Томаш. То есть наш ведьмак — мужчина все еще брутальный.

все вопросы отвечали или «не знаем», или «не скажем».

Со сценарием никаких сюрпризов не вышло. **The Witcher 2: Assassins of Kings** начинается через минуту после окончания первой части. Та, напоминаем, оборвалась роликом, демонстрирующим покушение на короля Фольтеста. У ассасина, которому Геральт отсек руку, были ведьмачьи глаза. Так что история сосредоточена на каких-то политических интригах, в которые впутаны другие ведьмаки. Появятся новые персонажи непосредственно из произведений Сапковского, а одна из сюжетных линий целиком посвящена магии.

Важный момент — степень взрослости второй части. Тут вопрос скорее даже не в крови или жестокости окружающих (мир пообещали сделать максималь-

Ну, что мы говорили?!

Кат-сцены и вообще сюжетно важные моменты обещают поставить по последней кинематографической моде.

Падение Белого Волка

История The Witcher: Rise of the White Wolf — это по сути гоголевская мистерия о том, как поссорился Иван Иванович с Иваном Никифоровичем. Начиналось все очень красиво. CD Projekt, вдохновленные успехом оригинала, решили закрепить и развить его на консольном рынке. Поляки задумали выпустить на Xbox 360 и PS3 творческий ремейк. Сражения в консольном «Ведьмаке» планировалось сделать более динамичными и контролируемыми, интерактивными. Если в оригинале Геральт оборонялся сам, то в Rise of the White Wolf управлять его защитными маневрами должен был непосредственно игрок. И для этого, например, в PS3-версии авторы хотели задействовать гироскопы геймпадов Sixaxis. Кроме того, особый упор они собирались сделать на обновленных схватках с боссами.

Для работы над Rise of the White Wolf поляки привлекли к сотрудничеству французскую студию WideScreen Games, чему поначалу были очень рады. В апреле 2009-го, спустя пять месяцев после анонса, вдруг появились сообщения об отмене проекта. Слухи быстро подтвердились, и бывшие партнеры устроили короткую потасовку с привлечением онлайновых СМИ. Сначала французы заявили, что основной причиной остановки работы стали просроченные платежи со стороны CD Projekt. Те в свою очередь обвинили WSG в неоднократном срыве сроков и «техническом несоответствии». Истина, как обычно, где-то посередине: вероятно, всему виной стал мировой финансовый кризис. Из-за него полякам также пришлось отказаться от еще одного неназванного проекта во вселенной «Ведьмака». История The Witcher: Rise of the White Wolf — это по сути гоголевская мистерия о том, как поссорился Иван Иванович с Иваном Никифоровичем. Начиналось все очень красиво. CD Projekt, вдохновленные успехом оригинала, решили закрепить и развить его на консольном рынке. Поляки задумали выпустить на Xbox 360 и PS3 творческий ремейк. Сражения в консольном «Ведьмаке» планировалось сделать более динамичными и контролируемыми, интерактивными. Если в оригинале Геральт оборонялся сам, то в Rise of the White Wolf управлять его защитными маневрами должен был непосредственно игрок. И для этого, например, в PS3-версии авторы хотели задействовать гироскопы геймпадов Sixaxis. Кроме того, особый упор они собирались сделать на обновленных схватках с боссами.

Для работы над Rise of the White Wolf поляки привлекли к сотрудничеству французскую студию WideScreen Games, чему поначалу были очень рады. В апреле 2009-го, спустя пять месяцев после анонса, вдруг появились сообщения об отмене проекта. Слухи быстро подтвердились, и бывшие партнеры устроили короткую потасовку с привлечением онлайновых СМИ. Сначала французы заявили, что основной причиной остановки работы стали просроченные платежи со стороны CD Projekt. Те в свою очередь обвинили WSG в неоднократном срыве сроков и «техническом несоответствии». Истина, как обычно, где-то посередине: вероятно, всему виной стал мировой финансовый кризис. Из-за него полякам также пришлось отказаться от еще одного неназванного проекта во вселенной «Ведьмака».

но суровым), а в эротике, неотъемлемой части первого «Ведьмака». Ее хотят вплести в игру, цитируем, «более естественным способом», но что это за способ такой, не уточняется.

Возможно, причина, по которой секса в «Ведьмаке» станет еще больше, кроется в новой прическе Геральта. Герой и раньше сводил с ума женщин, а теперь собрал волосы в хвост и стал сексуальным… ну просто как Дима Билан! На логичный вопрос, будет ли в игре редактор и сможем ли мы одевать героя на свой вкус (или хотя бы делать ему новый мейкап), авторы внезапно ответили категорическим «нет». Явно заподозрив неладное, представитель CD Projekt RED Томаш Гоп отрезал, что их игра не для девочек-модниц!

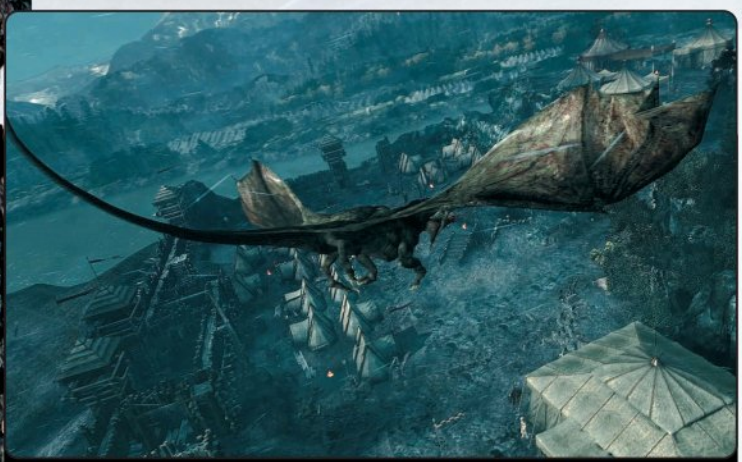
Не как у Lionhead

The Witcher 2 находится в разработке уже два года (с момента релиза первой части), но пока приключение Геральта существует лишь на бумаге, работы сейчас ведутся над технологией и механикой. И тут в CD Projekt RED, похоже, очень правильно оценили и взвесили свои возможности. Надо все-таки помнить, что поляки — не питеры молиньё, переизобретать жанр и обещать растущие в реальном времени деревья никто не намерен. Авторы выбрали для себя три основных направления: история, графика и битвы.

Сюжет, во-первых, теперь более нелинейный. Во-вторых, кардинальным образом пересмотрены способы взаимодействия Геральта с окружающими и его влияние на события квестов. Выбора между добром и злом больше нет, а значит, нет и однозначно хороших или плохих поступков — все зависит от того, кому вы лично симпатизируете и готовы доверять. Заявлен также какой-то особый фактор, который будет влиять на ход событий вне зависимости от действий Геральта, но тут пока без подробностей. Таким образом, все это — лишь разумное развитие идей оригинала (и еще примерно миллиарда RPG). Базовые принципы непоколебимы: важных персонажей убивать нельзя, а моральный выбор — это всего лишь ряд решений, которые предстоит принять в сюжетно важных моментах. Просто все глубже и больше.

Ключевой принцип, по которому строятся квесты в «Ведьмаке 2», — больше приключений. И, очевидно, больше кровищи.

Вопрос, насколько возрастет масштаб схваток, остается открытым.



Еще один обязательный кадр с драконом — здесь уже пахнет Viking: Battle for Asgard.

А вот пункт «графика» неожиданным образом не ограничивается свежими моделями и текстурами. CD Projekt RED резонно посчитали, что они уже выросли из престарелого движка Aurora и написали свой собственный, под названием RED Engine.

Главная, на наш взгляд, заслуга новой технологии — плотные, невероятно детальные локации. Первое, что показали во время презентации, — прогулка Геральта по прибрежному городку. Каждый уголок, каждый домик (а дома будут многоэтажными, и в них разрешат заходить) и каждый житель — все смоделировано максимально подробно. Жители переговариваются, едят суп, мясник орудует тесаком, а стража просит Геральта спрятать меч. В «Ведьмаке 2» город — это действительно место, в котором кипит жизнь, а не просто пункт продажи хлама и встречи с сюжетными персонажами.

Камера, как в **Gothic**, подвешена исключительно за спиной героя, вид сверху упразднен. Во время демонстрации Геральтом управляли при помощи геймпада Xbox 360. Герой реагировал на наклоны стика не хуже Маркуса Феникса, а в кульминационный момент презентации — утрите слезы умиления! — перепрыгнул через забор.

Тут живо вспоминается прогноз нашего RPG-специалиста Кирилла Волошина, который давно почувствовал в «Ведьмаке» консольный привкус. Это непартийная ролевая игра, герой всего один, упор на боевую систему. «Ведьмаку» суждено было попасть на консоли, и последняя часть презентации это окончательно подтвердила.

Нам показали абсолютно слэшерную схватку с боссом, построенную на quick time events. Оказывается, фанаты книги жаловались, что в первой части монстры, которые у Сапковского отличались выдающимися размерами, были чересчур маленькими. Что называется, сами напросились: в демо на Геральта напал огромный осьминог Tentadrake, одновременно напоминавший Ктулху и гигантского хедкраба. Тварь ворочала конечностями и плевалась ядовитой жижей — правда, недолго. Геральт поочередно отрубил ей щупальца, затем бомбой подорвал какую-то колонну, и на бедное чудище обрушился мост. Таким образом, ключевые сражения теперь куда более масштабные, кинематографичные и заскриптованные.

■■■

В остальном «Ведьмак 2» пока состоит из недомолвок и какой-то обрывочной информации. Список умений пока под вопросом — известно, что сохранятся старые навыки вроде знака Аард и добавится несколько новых. Горожане не будут подчиняться каким-то контекстным желаниям, дизайнеры просто берут готовые блоки с задачами и выстраивают на их основе расписание жизни, предусмотренное по сюжету. Также не исключена возможность путешествий на кораблях. И вот на этом, кажется, все. То есть Assassins of Kings — это действительно «ведьмак с хвостиком», и дело тут совсем не в прическе. Добавили и улучшили всего по чуть-чуть.

Возможно, разработчики пока просто скрывают самые интересные детали, но «порочной» связи «Ведьмака» с консолями уже не скрыть. Выход сиквела на приставках — вопрос решенный (очевидно, что это будут Xbox 360 и PS3). Все это идет игре только на пользу, но особо мнительные поклонники CRPG могут начинать волноваться. ■

Будем ждать?

Ведьмак, с одной стороны, поворачивается лицом к консолям, с другой — наращивает все то, что делает его одной из лучших компьютерных RPG: мир, сюжет, бои и, конечно, жестокость, цинизм и эротику.

Процент готовности: 30%

Жанр
Экшен

Издатель
THQ

Разработчик
4A Games

Похожесть
Серия S.T.A.L.K.E.R.
Анабиоз: Сон разума
Half-Life 2

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
http://metro2033game.com

Дата выхода
2010 год

RS@IGROMANIA.RU

МЕТРО 2033

Илья Янович

О «Метро 2033» на этих страницах было сказано немало. Шутер по роману Дмитрия Глуховского и серии книг «Вселенная «Метро 2033», постапокалипсис, выжившие москвичи — в метро, снаружи — радиация и мутанты. Все идеологические подробности мы уже расписали в прошлых превью, но насколько все это интересно, до сих пор было неясно. Нынешний «Игро-Мир» неожиданно показал: из «Метро 2033» вполне может получиться приличный шутер.

Будьте взаимно вежливы

Максимально емко «Метро 2033» характеризует фраза, которую Линар Феткулов обронил после того, как мы провели наедине с игрой два часа: «Чистый S.T.A.L.K.E.R. на рельсах». Во-первых, потому что это рельсовый шутер, по механике напоминающий любую **Call of Duty**. Во-вторых, потому что тут действительно есть рельсы. И шпалы: большая часть игры проходит в том самом метро.

Впрочем, тот кусочек, что нам удалось попробовать, начинался как раз с вылазки на воздух, где на героев напали крылатые твари — демоны. После небольшой бойни экран потухает, появляется надпись: «Несколько дней назад», а дальше — большой флэшбек.

Судя по тому, что мы успели увидеть в демо, игра довольно строго следует событиям книги. После техногенной катастрофы остатки населения Москвы живут на станциях метро. Люди уже

Несмотря на то что разветвленная карта метро будто бы создана для sandbox-шутера, игра абсолютно линейна.

Шотган с барабаном — чего только не увидишь в «Метро»!

Санитары подземелий

Некоторых монстров 4A Games тщательно скопировали из книги. Приведенные ниже скриншоты вполне могли бы стать отличными иллюстрациями для оригинального романа

Черный

«...зажигают прожектор — и странные, бредовые черные силуэты становятся видны в его луче. Нагие, с черной лоснящейся кожей, с огромными глазами и провалами ртов... Мерно шагающие вперед, на укрепления, на людей, на смерть, в полный рост, не сгибаясь, все ближе и ближе... Три... Пять... Восемь тварей... И самый ближний вдруг задирает голову и испускает прежний заупокойный вой...»

Библиотекарь

«...а за спиной у него, наполовину сливаясь с мраком, пряталась серая сгорбленная фигура. Длинная, поросшая жесткой серебристой шерстью костлявая рука — не лапа, а именно рука, но с мощными загнутыми когтями, — задумчиво перекатывала оброненный и лежащий в полуметре от Данилы фонарь. Вторая была погружена в его распоротый живот...»

Демон

«Фары грузовика вспыхнули и погасли несколько раз, и Артем собрался выходить, но не успел: сверху стремительно спикировали одна за другой две огромные черные тени. Первая схватила когтями за крышу и попыталась поднять вверх, но такая ноша была ей не по силам. Приподняв кузов машины на полметра от земли, чудище оторвало обе трубы, недовольно крикнуло и бросило их вниз. Вторая тварь с визгом ударила автомобиль сбоку, рассчитывая перевернуть его...»

привыкли сражаться с мутантами (и друг с другом), но неожиданно появилась новая опасность. Монстры-психоники, загадочные Черные, разрушают разум выживших. Житель станции «ВДНХ», юноша Артем, отправляется в путешествие, чтобы спасти родную станцию от массовой суицидальной депрессии.

Прямо как в книге: Артем беседует с товарищами на «ВДНХ», переживает нападение мутантов и следует на юг по туннелю на ручной дрезине. Дальше загадочный тип просит сопроводить его до места, скрытого за аномалиями (у Артема к ним иммунитет), а потом берет с собой на поверхность. Важная деталь — на улице без противогаза делать нечего, воздух заражен!

Ничего, казалось бы, особенного, у нас на таком материале принято делать какой-нибудь «**Параграф 78**», но в **4A Games** каждую секунду игры насытили интересными микрособытиями. Артем сидит в темной комнатушке, обсуждает с друзьями бытовые вопросы, а тут из вентиляции начинают выпрыгивать какие-то твари. Или уже через несколько минут мы неожиданно встречаем бандитов в ржавых, казалось бы безлюдных, подземных конструкциях. Или вот мы едем в туннеле, а нас нагоняют монстры. Артем падает с дрезины, отстреливается и ползет до рельсового тупика, а там...

Рельсовые шутеры правят миром. Было очевидно, что рано или поздно эти самые рельсы обретут материальную форму. Вот они, прямо перед вами!

«А там уже спешили, расчехляли какой-то внушительный агрегат на своем посту. Был это огнемет объемного пламени, собранный, наверное, местными умельцами из найденных частей, полукустарный, но невероятно мощный. <...> Ревущее оранжевое пламя заполнило туннель на десятки метров вперед, и жгло, жгло...»

Трудно поверить, но в некоторых моментах 4A Games работают с идеями Дмитрия Глуховского куда лучше него самого! Там,

Жаркие перестрелки на станциях подземки — мы ждем их со времен первого Max Payne.

Посиделки у костра с гитарой — неотъемлемая часть вселенных, в которых есть радиация и мутанты.

Этот скриншот прямо сейчас можно развешивать в аптеках с подписью: «Свиной грипп наступает».

Дорогая моя столица

Не секрет, что одна из главных особенностей книги — постоянное чувство чего-то знакомого, близкого. Читатель вместе с Артемом обдумывает, как быстрее попасть с «ВДНХ» на «Сухаревскую»; вспоминает, как душно бывает в метро и как неуютно светят лампы; заново переживает момент, когда он сам впервые увидел скульптуры партизан на станции «Белорусская». Естественно, игра буквально напичкана узнаваемыми местами и знакомыми ситуациями. Чтобы передать то, как трепетно 4A Games обращаются с исходным материалом, мы покажем вам несколько станций из игры. Сравните их с реальными образцами.

Станция «Рижская»

Станция «Сухаревская»

«Библиотека имени Ленина»

где у автора был скупой описательный абзац, у игры — какие-то импровизированные кухни, бары в бывших помещениях для персонала метрополитена, бараки, где женщины-сплетницы бесстыдно обсуждают своих мужчин. В книге кое-что из этого это, конечно, было, но 4A пришлось дофантазировать еще множество вещей самостоятельно, и разработчикам удалось воплотить новые образы в мельчайших подробностях. Достаточно попасть в уголок к местному оружейному барону — и вы гарантированно залипните у прилавка минут на пять, разглядывая аккуратно разложенные стволы, патроны, какие-то схемы, рисунки и бог знает что еще.

Подземка великолепна. Каждый элемент жилья выживших, каждая заклепка на гермоворотах — все старательно, вдумчиво прорисовано. Отдельного упоминания заслуживает вскользь упомянутый в книге загон со свиньями. До чего же они омерзительны (это, если что, похвала разработчикам)! Холеные, осоловевшие боровы, похрюкивая, валяются в грязи, явно не сожалея об апокалипсисе. Они в центре внимания всей станции — без них нечего будет есть...

Поезд дальше не идет

Когда демоверсия заканчивается, с удивлением обнаруживаешь, что претензий к «Метро 2033» накопилось совсем немного. Первое, что бросается в глаза, — в игре какая-то беда с оружием. Пока радует только пистолет: с замедлением реагирует на резкие повороты героя, грохочет как надо, хорошо анимирован — в общем, чувствуется, что действительно держишь в руках опасное оружие. А вот с автоматами проблемы. Сделаны они на уровне какого-нибудь **Postal 2**, ощущения — словно

стреляешь из пластиковой игрушки. Авторы, впрочем, заверили, что оружие они доводят до ума, а пистолет — как раз одна из последних работ.

Вторая неприятность — не совсем понятно, насколько в «Метро 2033» интересно сражаться с людьми. В демке мы увидели только перестрелки в шахте, там схватка с бандитами не очень-то затягивала — AI сбоит, да и территории тесноваты. Как нам сообщили в 4A, стычки между выжившими будут и на поверхности, но искусственный интеллект останется прежним. Разница только в том, что на свежем воздухе враги будут занимать позиции подальше от героя.

Впрочем, все эти претензии могут испариться к релизу, а вот в чем «Метро 2033» действительно дает сбой, так это в

Мальчик в ушанке согласится вам помочь только за один патрон. Такая в игре валюта.

Из того, что было

Легким движением руки проржавевший вагон метро превращается... в элегантную винтовку!

I Ствол
Подходит любая трубка от гидросистемы вагона; баллон взят от воздушной системы того же вагона; оттуда же манометр, показывающий уровень давления. «Тихарь», как мы знаем, нужно постоянно «подкачивать».

II Боеприпасы
Пятнадцатимиллиметровые шарики от подшипников все того же вагона. Если накачать насос до предела, этим шариком можно будет убить врага с одного выстрела. Главное — целиться в не защищенные броней части тела.

III Приклад
Приклад с системой гашения отдачи. Сделан по типу автомобильного амортизатора из подручных деталей (поршней и пружин от вагонов и автомобилей). Рукоять, очевидно, позаимствована у сталкерского «винтореза».

IV Система подкачки
Насос высокого давления — технически самая сложная часть. Сборный элемент: тут и детали автомобилей и вагонов, и кто знает что еще. Ручка — любая железка, обмотанная изолентой.

Xxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxx xxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx, кульминация первого сезона.

устройстве уровней. К постановке у нас вопрос нет, но геймдизайнеры, похоже, еще не совсем понимают, как именно надо расставлять врагов, в какой последовательности бросать их на героя и как акцентировать внимание на противниках, чтобы это было интересно. В игре можно бежать по туннелю и *внезапно* умереть от случайного выстрела, последовавшего непонятно откуда. Но даже при всех этих недочетах стрелять в «Метро 2033» интереснее, чем в любом отечественном шутере.

■■■

«Метро 2033» — доходчивый ответ на вопрос, что было бы со «Сталкером», если бы он не начал вдруг трескаться от груды амбиций и появился бы на свет насыщенным постановочным экшеном. GSC только с третьей попытки смогли грамотно настроить свой мир, AI и квесты. У игры 4A вместо всего этого — цепкая постапокалиптическая постановка. Осталось только довести до нормы кое-какие привычные шутерные показатели. Тут мы, конечно, очень надеемся на западного издателя THQ. Если у «Метро 2033» все получится, компания станет монополистом в жанре «славянский шутер про радиацию». ■

Будем ждать?

S.T.A.L.K.E.R. в придуманной Дмитрием Глуховским вселенной, у которого вырезали все RPG-амбиции и добавили компетентного линейного шутера.

Процент готовности: 60%

Жанр
Экшен
Издатель
Deep Silver
Разработчик
Zootfly
Похожесть
- Lost: Via Domus
- Bully
- The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
Отсутствует

Дата выхода
Март 2010 года

RS@IGROMANIA.RU

PRISONBREAK THE CONSPIRACY

Илья Янович

Пять лет назад «**Остаться в живых**» и «**Отчаянные домохозяйки**» впервые со времен «**Твин Пикса**» и «**Секретных материалов**» вернули наш интерес к телефиру. Что произошло дальше — объяснять, наверное, не нужно: заново обретя статус легитимного искусства, телесериалы бросились штурмовать сознание телезрителей. Кроме Lost и «Доктора Хауса», за прошедшие годы появились «24», «Декстер», «Обмани меня», Mad Men и еще дюжина отличных многосерийных историй.

Prison Break («Побег из тюрьмы»), участник первого наступления на телефир, успел пережить четыре сезона (два из которых были, без дураков, гениальными) и двухчасовой ТВ-фильм, расставляющий все точки над i. Несмотря на то, что авторы планируют спин-офф, медийный шум по поводу Prison Break уже явно поутих. Тематическая игра в этом контексте, конечно, опоздала к раздаче призов. С другой стороны, мифология шоу и судьбы его героев уже финализированы, так что простора у авторов явно побольше, чем было у создателей, скажем, **Lost: Via Domus**.

Искривленный ракурс

Если вы по какой-то причине не знакомы с оригиналом (советуем немедленно восполнить этот культурный пробел), то вот, что называется, previously on Prison Break. Человек по имени Линкольн Берроуз обвинен в убийстве и приговорен к смертной казни по явно сфабрикованным уликам. Пока он угрюмо дожидается исполнения приговора в чикагской тюрьме Fox River, его брат, Майкл Скофилд, инсценирует ограбление банка, после чего попадает в то же самое исправительное учреждение. У Майкла имеется гениальный план, граничащий с безумием: как инженер-строитель он работал над проектом Fox River, и перед тем, как пойти в банк размахивать пистолетами, вытатуировал на своем теле чертежи тюрьмы, а вместе с ними — инструкцию по побегу.

У любого качественного сериала имеются пиковые моменты, когда хочется закидывать в себя одну серию за другой, а есть менее интересные периоды, когда действие топчется на месте. Prison Break — не исклю-

Тюремный стелс, как видите, имеет специфические особенности.

Это, между прочим, кульминация первого сезона.

Телеигра

По мотивам современных сериалов выпущено три игры, которые Prison Break имеет все шансы переплюнуть

24: The Game

(2006, PS2, Xbox)

«24», живописующий трудовые будни агента антитеррористического подразделения Джека Бауэра, наделен одной ключевой особенностью: события каждого сезона охватывают только одни сутки, причем между сезонами всегда лежит пропасть в несколько лет, так что недосказанностей здесь — вагон. Игра отвечает на ряд вопросов, связанных со вторым и третьим сезонами, и построена по сериальной структуре. Жаль только, экшен там был совершенно никудышный.

Lost: Via Domus

(2008, PC, Xbox 360, PS3)

Самая многообещающая игра по телелицензии интриговала запутанным сюжетом, раскрывающим тайны оригинального сериала. На деле сценаристы пороли дикую отсебятину, которую продюсеры Lost отказались признать канонической. Играется Via Domus как средней руки адвенчура, для пущего эффекта побитая на главы-серии. Зато фирменные джунгли получились красивыми.

Dexter: The Game

(2009, iPhone)

«Декстер» повествует о криминалисте из Майами Декстере Моргане, который днем изучает пятна крови и помогает раскрыть убийства, а ночью берет нож и разделывает маньяков, до которых не дотянулась рука закона. Посвященная первому сезону тематическая игра, созданная Marc Ecko Entertainment (помните его граффити-симулятор Marc Ecko's Getting Up?) для iPhone, представляет собой на удивление удачный микс из экшена, стелса и головоломок. Авторы планируют выпускать дополнительные эпизоды и перенести проект на PC и консоли.

чение. Самый интересный сезон здесь — первый. Он выстроен на интересной, необычной концепции: брат вытаскивает брата из тюрьмы по чертежам на собственном теле, сталкиваясь с самыми невероятными препятствиями. Минимум экшена, максимум персонажей и неожиданных поворотов. Один из тюремных товарищей Майкла, Фернандо Сукре, заметил, что на его карте не учтено главное — люди. Скофилд постоянно меняет план и подстраивает его под конкретную ситуацию: первоначальный сработал бы только в том случае, если бы тюрьма оказалась пустой.

Так вот, первая хорошая новость по поводу **Prison Break: The Conspiracy** (создается словенской студией **Zootfly**, которая пару лет назад отличилась роликом из неофициальной игры по Ghostbusters) состоит в том, что она основана именно на первом сезоне. The Conspiracy не бездумно повторяет события оригинала, она дает возможность посмотреть на события первых серий Prison Break под другом углом.

Играть мы будем за Тома Пэкстона, агента Компании, могущественной теневой организации, которая подставила Линкольна и с которой братья воюют весь сериал. Пэкстон отправляется в тюрьму, чтобы разузнать, почему добропорядочный инженер без уголовного прошлого вдруг угодил в ту же самую тюрьму, что и его брат. Бэкграунд Тома — классическое резюме любого сотрудника спецслужб: служил в армии, воевал в Бирме, после возвращения в США стал агентом секретной службы, откуда его и переманила Компания. Как и коллеги, Пэкстон верит, что все, что он делает, — на благо родины, о реальных делах и мотивах Компании знает только ее верхушка во главе с генералом Крантцом.

Том никогда не появлялся в сериале, он специально придуман сценаристами для игры. Кроме того, будет еще один новый персонаж — Джек Мэнникс, тоже агент Компании, но тип куда более скользкий: вспыльчивый социопат, торгующий чужими секретами.

В отличие от героев того же Lost: Via Domus, персонажи интерактивного Prison Break похожи на себя.

Без оглядки

Геймплей The Conspiracy строится по принципу «всего по чуть-чуть». Будут несложные драки, повторяющие, по заверениям Zootfly, механику **Bully** (два типа ударов, блок и добивающие приемы). Поскольку Том — профессиональный агент, все комбо окажутся доступны ему с самого начала. Будет стелс, работающий по самым простым принципам: крадемся, прячемся в тенях и стараемся не шуметь. Все это будет перемежаться ползаньем по трубам и мини-играми: подпольный бокс (можно заработать денег и сделать татуировку), взлом замков, жим лежа в тренажерном зале.

Ничего, конечно, особенного, но для игры по сериалу — уже достижение. Кроме того, по качеству исполнения это, наверное, будет самая профессиональная работа в жанре «по ТВ-проекту»: тут пристойная графика, сценарий пишется в соавторстве с ответственными за оригинал людьми из Fox, а на озвучке заняты все необходимые актеры шоу.

К тому же The Conspiracy, как и полагается, будет выполнена в «сериальном» формате, с клифхэнгерами и обязательным «В предыдущих сериях». Обойдется, правда, без фокусов из **Alone in the Dark**, когда некоторые эпизоды можно было пропустить, а скучные или неподдающиеся моменты — промотать.

■■■

Как говорят сами Zootfly, никакого особенного секрета в том, как сделать хорошую игроадаптацию сериала, нет. Нужна хорошая история, держащий в напряжении экшен и умение все это преподнести. Как показывает практика, большинству соответствующих продуктов не хватает как раз таких простых вещей, поэтому с Prison Break все может получиться. А пока — вас ждут четыре сезона качественного триллера. ■

Будем ждать?

Интерактивный Prison Break позволит взглянуть на события первого, лучшего сезона шоу под другим углом.

Процент готовности: 60%

Magicka

Жанр
Кооперативная ролевая игра

Издатель
Неизвестен

Разработчик
Arrowhead Game Studios

Похожесть
- Diablo
- Серия The Legend of Zelda
- Серия Guitar Hero

Мультиплеер
Кооператив на 4 человека

Сайт игры
www.magicka.se

Дата выхода
2010

Кирилл Волошин

Есть в Швеции замечательная народная традиция — награждать званиями «Лучшая игра» проекты, которые находятся на стадии разработки. Так было с **Bloodline Champions**, в состоянии бетатеста отхватившей Гран-при на Swedish Game Awards 2009. А годом ранее лучшей шведской игрой была признана **Magicka**, у которой в графе «дата выхода» стоит 2010 год. Ларчик открывается просто: жюри оценивает саму концепцию, игру в перспективе, и поощряет молодых разработчиков, выдавая им путевку в жизнь. Именно после победы на Swedish Game Awards студенты, работавшие над Magicka в перерывах между сессиями, решили забросить учебу, основали компанию **Arrowhead Game Studios** и целиком сосредоточились на создании игры, в которой вы творите магию своими руками.

Злой студент против преподавателей

Глава Arrowhead Game Studios Йохан ~~Пилстедт~~ Пилстедт на вопрос об основных ориентирах Magicka отвечает буквально следующее: «Геймплей у нас комбинирует элементы **Zelda**, **Crimsonland**, **Diablo**, а также **Tekken** и **Street Fighter**». А его брат добавляет: «Это как будто **Diablo** встречает **Guitar Hero**». Вопрос о том, где в Швеции продают такую траву, конечно, вертится на языке, но концепция Magicka при ближайшем рассмотрении оказывается вполне вменяемой. По сути, перед нами красочная аркада, в которой четверо героев переводят на фарш толпы врагов, используя для этого различные виды магии. Происходит это на протяжении 12 уровней, которые объединены нарочито простенькой сюжетной канвой. В некоем волшебном колледже учился маг и постепенно приобрел невиданную силу в темных искусствах. Орден Волшебников в отместку выгнал его из альма-матер, а тот задумал отомстить и начал сеять повсюду смуту и хаос (ненависть разработчиков к учебе дает о себе знать). Вам, естественно, предстоит спасти мир от мерзавца. На каждом уровне придется решить определенную задачу — как правило, свинтить рога очередному боссу, после чего вас пригласят на следующий этап. Никаких дополнительных квестов, исследования мира и разветвленных диалогов с NPC — Magicka сфокусирована на экшене. Впрочем, будут и пазлы с использованием физики, и даже специальные «челленджи», то есть соревнования, в которых вам предложат как можно дольше продержаться против бесконечной толпы монстров.

Эксперименты с магией и друзьями

Но главная особенность игры — это возможность самим создавать заклинания. Магия в стиле «сделай сам!» — далеко не новинка. Тут вспоминаются сразу несколько интересных игр (см. врезку). Но у Magicka собственная стать. Шведы работают над уникальным конструктором, составляющими которого являются различные

Помимо генерируемых на бегу заклинаний, здесь будет еще 15 особенно мощных, заранее заготовленных.

Игра, как видите, не для любителей чесать языком.

RS@IGROMANIA.RU

Занимательная магия

Игр, где заклинания не слетают с рук героя по нажатию одной клавиши, а представляют собой некий творческий процесс, не так уж и мало

Во французской RPG Arx Fatalis, чтобы использовать магию, надо было сначала найти руну, а потом мышкой повторить в воздухе ее рисунок.

В отечественном «Тургоре» работал такой же принцип. Мы рисовали в воздухе различные магические знаки. Так можно было разить врага, просто нарисовав на нем крест или жирную точку.

В Stranger мы могли комбинировать кристаллы разных цветов, чтобы на выходе получить определенный вид магии. Больше зеленых кристаллов — и вокруг героя генерировалось лечебное облако, больше красных — и он начинал автоматически поджаривать оказавшихся поблизости врагов.

стихии: огонь, лед, вода, молния, земля, силовое поле, тьма и жизнь. Комбинировать их между собой можно абсолютно свободно. Если совместить огонь и землю, то получится шаровая молния; если вы скомбинируете холод и воду, то сотворите ледяной снаряд. При этом ту же воду и холод можно использовать отдельно. «Вы получаете безумное количество магических комбинаций», — поясняет Йохан. Соответственно, заклинания могут быть самые неожиданные. Воображение рисует причудливые картины. Что будет, если совместить огонь и воду? Видимо, Большой Магический Пшик.

Вам придется на ходу активировать различные руны или знаки в определенной последовательности — отсюда и отсылки к **Guitar Hero**. Таким образом, вы будете управлять магической симфонией, в которой вступлением окажется какая-нибудь оздоровляющая молния или ледяной столб, а финальным аккордом — одухотворяющий огонь. Только вместо дирижерской палочки в руках игрока — палочка волшебная. Выполняя извилистые движения мышью, вы будете вычерчивать в воздухе очертания рун.

Кооперативное прохождение — другая ключевая особенность Magicka. Вы, конечно, можете играть один, но подлинный смысл проекта раскрывается, именно когда вы сражаетесь в компании троих друзей. Слово Йохану: «Кооператив тут буквально принуждает сотрудничать с товарищами по команде. Например, заклинания лечения более эффективны, если их использовать на союзнике, а не на себе. Другие виды волшебства лучше работают в связке с колдовством остальных членов команды. Так, если вы применяете магию воды, то у оказавшихся рядом игроков увеличивается сила молний и заклятий холода».

Самозабвенно исполняя свою волшебную композицию, нужно стараться не наступать на горло песне друзей. Применив огонь рядом с тем, кто предпочитает воду, вы вряд ли добьетесь должной эффективности. То же самое и с предметами (они заменяют ролевую систему). В Magicka нет ни классов, ни параметров персонажа, а воздействовать на эффективность колдовства можно только оружием и экипировкой. Так вот, если в руках у вас какой-нибудь огненный посох, то увеличивается урон и диапазон огненных заклинаний. Но одновременно снижается качество магии льда и воды.

Но самое интересное, что вы можете не только косвенно воздействовать на товарищей, но и просто жарить их файерболами или превращать в снеговиков (возвращаясь к нашему примеру с концертом, это как если бы скрипач в творческом экстазе нечаянно заехал смычком в глаз виолончелисту). Дело в том, что в Magicka «огонь по своим» включен перманентно.

«Да, ваши заклинания бьют как по врагам, так и по товарищам. Порой атаковать противника вчетвером гораздо тяжелее, чем в одиночку. Когда на вас прут толпы, можно погибнуть не от удара монстра, а от случайного дружеского огня в спину. За нарушения следует штраф, но в то же время это позволяет уравновешивать силы и генерирует массу интересных ситуаций», — хитро щурится Йохан.

■■■

К Magicka все еще остаются вопросы. Главный — насколько удобен будет магический конструктор в использовании. Как бы то ни было, в 2010 году нас ждет весьма оригинальное развлечение. Игр, целиком и полностью посвященных магии, не так уж и много. А тех, где мы сами выступаем творцами своей магии, еще меньше. ■

Будем ждать?

Коктейль из Zelda, Crimsonland, Diablo и Guitar Hero, настоянный на уникальном магическом конструкторе и экстремальном кооперативе.

Процент готовности: **60%**

Кооперативные квартеты стремительно набирают популярность. Сначала выжившие среди зомби, теперь — маги. Кто следующий?

Конкурс ледяных скульптур закончился трагедией.

Жанр
Ролевая игра
Издатель
dtp entertainment
Разработчик
Radon Labs
Издатели в России
1С/Софт Клаб
Snowball Studios
Локализатор
Snowball Studios
Похожесть
Серия Neverwinter Nights
Dragon Age: Origins
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.am-fluss-der-zeit.de
Дата выхода
2010 год

Кирилл Волошин

RS@IGROMANIA.RU

В жанре RPG завелась отвратительная мода — выпускать вместо полноценных продолжений скачиваемые платные мини-дополнения (DLC). Таким путем пошла **Bethesda Softworks** с **The Elder Scrolls 4: Oblivion** и **Fallout 3**. В итоге вышла масса разнообразных аддонов, но до сих пор не анонсирован ни один сиквел. Другая американская компания, **Electronic Arts**, примерно так же начинает доить **Dragon Age: Origins**. В этом прагматизме с американцами не могут поспорить даже вечно прагматичные немцы. Последние как раз действуют по старинке. Потому в случае с замечательной RPG **Drakensang** мы получим полноценное продолжение, а не жидко размазанные модули, добавляющие три новых квеста и двух новых торговцев.

Скажи, кто твой друг…

Drakensang — это партийная ролевая игра в духе **Neverwinter Nights**, такая же увлекательная и дотошная. Она создана на основе очень популярной в Германии настолки The Dark Eye. По этой вселенной в принципе не выходит плохих игр (вспоминаем культовую серию **Realms of Arkania**), и Drakensang в 2008 году предсказуемо сорвала банк. Практически сразу после релиза студия **Radon Labs** анонсировала продолжение — **Drakensang: The River of Time**. Впрочем, называть его продолжением не совсем правильно. По сюжету это приквел, действие которого разворачивается за 23 года до событий оригинальной игры. Первой информацией мы с вами делились еще весной, а теперь пришло время новых подробностей.

В Германии, как мы знаем, все только немецкое и классическое. Немецкая классическая философия, немецкая классическая литература, немецкая классическая порн… Ну в общем, вы поняли. Вот и завязка в игре тоже немецкая, классическая. Она в 1349-й раз обыгрывает тему «герой неожиданно выживает после кораблекрушения». Игрок плывет по Великой реке (она так и называется — The Great River) в город Надорет, где ему предстоит закончить свое обучение по одной из «героических» специальностей (маг, воин, вор и т.д.). На палубе корабля он встречает трех подозрительных незнакомцев: те что-то живо обсуждают и сторонятся других. Вскоре на корабль нападают речные пираты, мы получаем по голове и приходим в себя уже на пирсе Надорета. А рядом лишь эти трое. Как выясняется, среди них есть хорошо знакомый по оригиналу гном Форгримм и купец Ардо, со смерти которого начиналась оригинальная история в Drakensang. Эти трое спасают героя от гибели, и вместе с ними он приступает к расследованию причин нападения пиратов.

В этом приключении, рассчитанном примерно на 40 часов прохождения, многое завязано на Великой реке: она играет особую роль в ми-

Максимум, на что тут может рассчитывать игрок, — дружеская беседа за жизнь. Как жаль, что этот скриншот не из «Ведьмака».

Классовая борьба

В Drakensang: The River of Time появятся два новых архетипа. Вглядитесь в эти лица

Это Geode, карлик-друид. Маленький, да удаленький. Специализируясь в магии земли, может одним мановением руки повергнуть наземь нескольких противников. Не слишком силен в рукопашной, зато обучен массе защитных заклинаний.

Название этого архетипа вызовет истерику у всех, кто не немец. Запомните, а лучше запишите — Glaskerlaender. Этот воин-варвар обитает на северо-западе Авентурии. С детства он обучался способам впадать в ярость и использовать другие малогигиенические боевые приемы.

Чтобы использовать божественные приемы, нужно провести специальный ритуал — литургию.

ре Авентурии, о ней сложены мифы и легенды, и именно по реке вы перемещаетесь между новыми локациями, используя для этого собственный корабль.

Авторы обещают сделать прохождение более нелинейным, чем в оригинале. Прежде всего на это влияет стартовый архетип героя. К слову, архетипы по правилам The Dark Eye — это производное расовых и классовых особенностей. То есть это вещь более гибкая, чем знакомый всем класс. Так, помимо обычного вора и разбойника присутствуют еще шарлатаны и пираты. Разным архетипам будут доступны разные квесты, разные варианты решения некоторых заданий, и на них по-разному среагируют окружающие. Даже их первые шаги в этой истории будут отличаться: по словам Бернда Бейрефера, креативного директора проекта, в зависимости от выбора героя нам будет доступна одна из четырех стартовых миссий. Так, вояки займутся патрулированием улиц Надорета по

В оригинале было много бесполезных предметов. В приквеле авторы обещают исправить ситуацию и добавить специальные рецепты, с помощью которых даже хлам можно превратить во что-то полезное.

После Dragon Age мода на оборотней в ролевых играх становится повальной.

ночам, а маги поучаствуют в спасении некоего попавшего в беду эльфа.

Второй важный момент, определяющий нелинейность River of Time, — выбор напарников. По мере прохождения к герою примкнут самые разные помощники. Но бегать одновременно со всеми не получится: на корабле перед походом на дело придется выбирать, кого взять с собой. И этот выбор прямо повлияет как на наличие некоторых квестов, так и на варианты их решения. Бернд привел конкретный пример: нам нужно попасть в некий замок, и если герой возьмет в партию отважного воина Форгримма, то путь придется буквально пробивать силой. Если же мы прибегнем к помощи плутоватого Куано, то вместо разудалого экшена получим стелс-миссию. В других ситуациях на происходящее повлияет даже пол героя и его напарников! Некоторые NPC будут вести себя дерзко с дамами и даже попытаются их оскорбить; с мужчинами же, напротив, такие типы будут тише воды, ниже травы. Наконец, по сюжету предусмотрена развилка, где предстоит выбрать, кого взять в партию — эльфа-стрелка или мага-человека. В зависимости от выбора к финалу игры мы подойдем разными путями.

Сделай сам!

Более вариативной станет и ролевая система. Оригинальная Drakensang была достаточно лояльно настроена к тем, кто падает в обморок при виде всех этих многочисленных цифр и параметров. Там можно было просто выбрать заранее припасенный, полностью упакованный и пригодный к использованию класс персонажа. В приквеле тоже будет такая возможность, но для сильных духом авторы добавили специальный режим Expert Mode, в котором вы сможете сами сгенерировать своего героя. При этом придется учитывать плюсы и минусы каждого архетипа, чему во вселенной The Dark Eye традиционно уделялось особое внимание. У всякого героя были свои бонусы и свои штрафы. Тот же шарлатан, например, отлично ладил с людьми, но был совершенно неприспособлен к выживанию в дикой местности. Так вот, вы сможете сами настраивать эти плюсы и минусы, формируя уникальный баланс между ними. Понятно, что это приведет к десяткам, если не сотням вариантов развития конкретного персонажа и партии в целом.

А вот боевая система практически не изменится. Нас ждет тот же обмен ударами и умениями, который можно поставить на паузу, чтобы раздать указания членам отряда. Разве что добавится возможность использовать в бою божественные спецприемы (так называемые miracles), на которые тратится специальный ресурс — энергия судьбы. С их помощью можно будет не только грубо калечить врагов, но и, например, переманивать неприятеля на свою сторону и делать черное дело его руками.

■■■

В следующем году мы получим фактически ту же самую игру, в которой по большому счету поменяется лишь одна, но очень важная деталь: будет еще больше свободы выбора и еще больше последствий этого. В случае с Drakensang — более чем достаточно. ■

Будем ждать?

Без дешевых заигрываний с нами и нашими кошельками Radon Labs просто делают полноценное продолжение Drakensang. И упаковывают в него все то, что Bethesda Softworks так и не смогла уместить в пять мини-дополнений к Fallout 3.

Процент готовности: 60%

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

www.golla-bags.ru

golla BAGS

FOR GENERATION MOBILE

СТИЛЬНЫЕ СУМКИ GOLLA

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР GOLLA В РОССИИ

WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

BLADE GROUP OF COMPANIES

Жанр
Пошаговая стратегия
Издатель
Не объявлен
Разработчик
W!Games
Похожесть
Moonbase Commander
Серия Worms
Серия Panzer General
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.mistbound.com
Дата выхода
Февраль 2010 года

GREED CORP

Линар Феткулов

Гексагональные стратегии переживают не лучшие времена. Отечественный «**Кодекс войны**», отечественный же «**Эадор**» — вот главные проекты за три года. О кризисе идей красноречивее всего говорит подлое предательство одного из отцов жанра, **Panzer General**, который скатился до пестрой карточной стратегии. Разработчики из **W!Games** решили, что если пытаться как-то спасти жанр, то нужно ломать основы. Решили — и сломали. В прямом смысле. Их **Greed Corp** — это гексагональная стратегия с разломанными, расколотыми, разбомбленными, раздолбленными в крошку гексами.

Всего каких-то пару месяцев назад эта игра была PS3-эксклюзивом, а теперь заявлена и на PC. Бывают же чудеса...

Пар в тумане

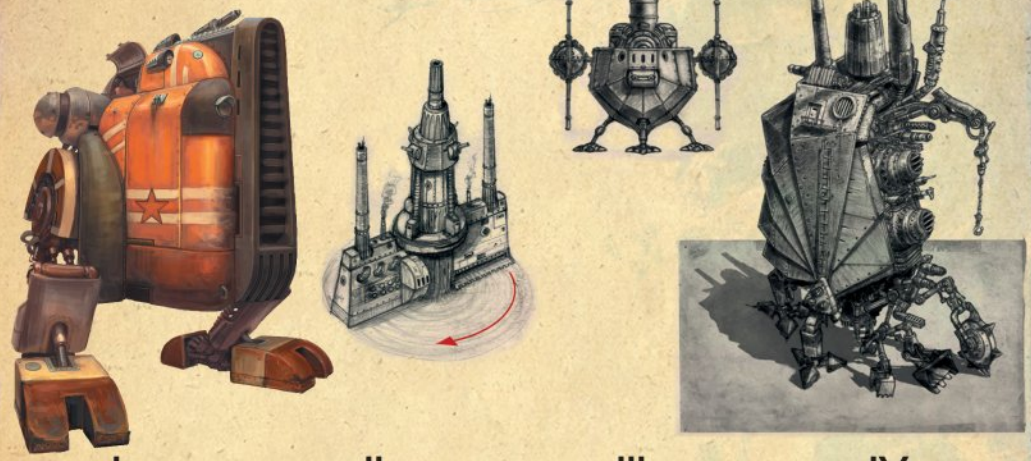
Авторы игры обладают внушительным портфолио: на их счету сокрушительный блокбастер **My Horse and Me**. Но не зря скромная W в названии расшифровывается как Woedend!Communicatiedingen! Разработчики намерены создать не только новую стратегию, но и уникальную игровую вселенную, поселить в которой можно будет не один проект.

Мир, созданный W!Games, называется Mistbound, то есть «ограниченный туманом». Этакая Англия: зеленые луга, высокие горы и густой туман, скрывающий одни поселения от других. Неожиданно в недрах плодородной земли обнаружили некий ценный минерал. Страну тут же начали будоражить одна промышленная революция за другой. Люди изобрели паровые машины, объемы производства возросли в тысячи раз, фабрики по выкачиванию условной «нефти» начали появляться как

RS@IGROMANIA.RU

Боевые жадины

Нам жалко денег на эти юниты



I.

Разведчик. Базовый, самый важный юнит — неслучайно его одного изобразили в цвете. Захватывает клетки, здания или даже беззащитные харвестеры. Сражается с другими разведчиками: в ролике он в прыжке ударил своего коллегу ногой. К сожалению, в самой игре они просто будут стрелять.

II.

Фабрика. По сути, тот же харвестер, только неподвижный. В Greed Corp очень смешные, оригинальные анимации добычи полезных ископаемых. Вместо того чтобы мерно перекачивать местную нефть из земли, фабрики долбят ландшафт на манер отбойного молотка. Конкретно этот экземпляр, как показано на эскизе, крутится вокруг своей оси и таким образом роет землю.

III.

Транспорт. В игре, где земля так и норовит провалиться под вашими ногами, летающие юниты на вес золота. Транспортный корабль может отнести десант в любую точку карты, а атакующий летательный аппарат — безнаказанно обстреливать наземные цели. Одни фракции пользуются самолетами, другие — вертолетами, третьи — дирижаблями.

IV.

Харвестер. Типичный, казалось бы, сборщик ресурсов. Безобидно сосет из земли полезные ископаемые… На самом деле этот юнит обладает страшной силой. Однажды начав свое черное дело, он остановится, только когда земля под его ногами треснет и он улетит в туманную бездну. В умелых руках вполне подходит для наступательных операций.

В начале партии все клетки одного уровня, но по ходу игры ландшафт динамично меняется — в лучших традициях Worms.

Как признались нам W!Games, их второй игрой во вселенной Mistbound будет шутер с постоянно взрывающимся оружием, а третьей — футбольный симулятор с лопающимся мячом.

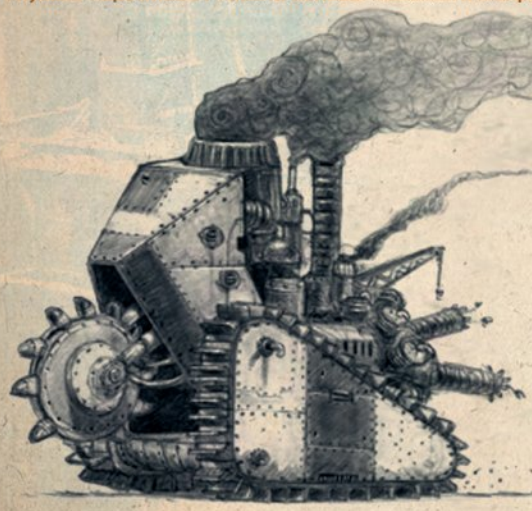
грибы после дождя. От пастухов и землепашцев жители Мистбаунда вдруг шагнули в стимпанк.

И вот как-то раз в одной из провинций земля, не выдержав присосавшихся к ней заводов, просела… Дальше разработчики прозорливо и находчиво описывают завязку игры. Земля просела, пошла трещинами — некоторое время люди сокрушались о том, как это ужасно… а после вернулись к обычным делам. Сводки о землетрясениях стали нормой жизни, все новые трещины рассекали ландшафт, выпуская пар из недр, а здания проваливались в туманные бездны.

Во-первых, такой предысторией W!Games очень доходчиво объяснили нам, почему в их игре земля уходит из-под ног. А второй нюанс вы, должно быть, уже заметили сами. Мистбаунд изначально весь был в тумане. Потом его заполонили паровые машины. Затем его начали рассекать трещины, и из них тоже повалил

Разработчики обещают сделать летающие юниты достаточно дорогими, чтобы не испортить тонкий баланс наземной войны.

Каждое падение гекса исполнено с необычайным пафосом. Разработчики глубоко переживают гибель основы любимого жанра.



туман. Представьте Сайлент-Хилл, граничащий с лесом из **The Path** и чащей из «Ежика в тумане», где только что прошла канонада паропушек из **Damnation**... Можно долго сочинять аллегории на эту тему, но суть одна. В Мистбаунд на расстоянии пяти метров уже ни черта не видно.

Итак, когда туман чуть рассеялся, оказалось, что земли остался один крохотный уголок. Четыре фракции начинают сражаться за него.

Надлом

Геймплейных различий между участниками конфликта никаких — разнятся они лишь идеологией и внешним видом. В войне участвуют: Империя, Содружество корпораций, Пираты и Отступники. Пояснения, пожалуй, заслуживает лишь последняя группировка. Это защитники окружающей среды. В мире, где фабрики расковыривают землю и с грохотом проваливаются в туманный ад, им, знаете ли, стало неуютно. Задача «гринписовцев» — спасти остатки почвы от беспринципных капиталистов.

Итак, Greed Corp — это пошаговая гексагональная стратегия. На всякий случай: гекс, или гексагон, — это шестиугольник, на которые разделяется поле игры, подобно шахматной доске. По шестиугольникам передвигаются юниты.

Базовые правила Greed Corp очень просты. На ход дается одна минута, за это время вы можете дать любым боевым единицам по одной команде. Три основных юнита — разведчик, харвестер и летающий транспортник. Один захватывает клетки, второй собирает ресурс, третий помогает быстро добраться до цели. Вы ставите разведчика на гекс и тут же получаете возможность выстроить там первую добывающую фабрику. Вот тут-то и начинается настоящий Greed Corp.

Каждая клетка в игре имеет высоту в шесть условных уровней. Верхние слои ее высятся над густым туманом Мистбаунда, но подножие уходит далеко за пределы видимости. Фабрика постепенно вколачивает клетку вглубь (это, конечно, надо видеть: маленький заводик упорно долбит несчастный гекс, заколачивая его, словно сваю; как шляпка гвоздя, клетка уходит вниз метр за метром). Ход завершился — вы получили свою долю ресурса с истязаемой ячейки; она стала на уровень ниже. Так может продолжаться шесть раз подряд, а потом клетка не выдержит и, дав глубокую трещину, расколется на мелкие кусочки, унося за собой всех, кто на ней стоял.

Да, я жмот!

Так, под бой добывающих орудий и грохот землетрясений, рождается баланс Greed Corp. Вы можете бросить все силы на сбор ресурсов — через десяток ходов вам некуда

будет поставить ногу, а все войско окажется стоящим на цыпочках на одном-единственном уступе. Можно, напротив, экономно собирать дары природы, но тогда у вас попросту не будет армии.

На выбивании почвы из-под ног завязана масса тактических приемов. Прежде всего речь идет об оружии массового поражения клеток. Например, бомба наносит урон не одному гексу, а еще и шести смежным с ним ячейкам. Можно ловко ломать граничащие с вражеской территорией сектора, отсекая противнику дорогу к вашей базе; можно ставить юниты в патовую ситуацию, замуровывая их на безвыходных участках. Наконец, глава W!Games Марко ван Харен лично рассказал нам о маневре, который сам он открыл буквально накануне, во время партии с коллегой.

Оказывается, стоит только создать харвестер, как он тут же начинает добывать ресурс — без команды и без остановки. Зная об этом, враг влетел на территорию Марко, высадил там десант из харвестеров и скрылся. Марко среагировал молниеносно — отослал на помощь свои войска, только те, вместо того чтобы перебить добытчиков ресурса, захватили их (есть и такая опция). Таким образом, в армии Марко случилось смертоносное прибавление: харвестеры стали дружественными, но рыть землю они не перестали... Через пару ходов вся база провалилась в тартарары. К слову сказать, целиком карта не развалится ни при каких условиях. Да, к концу партии от нее может остаться одна ячейка — но именно на ней будет восседать победитель.

В итоге получается, что название игры обыгрывает не скупость корпораций, а нашу с вами жадность. Жажда непрерывного развития, которую выработали у игроков современные стратегии, в Greed Corp — прямой путь к гибели. Вам придется буквально бить себя по рукам, чтобы не захватить лишнюю клеточку. Неожиданно юмористическая в общем-то игра получает тонкий подтекст. Благодаря монументальному внешнему виду ей вполне по силам стать интерактивной притчей о жадности. Когда десятки фабрик синхронно долбят землю, словно выбивая милитаристский марш, а длинные шестиугольные каменные стержни, надломившись, уносятся в туманные бездны, Greed Corp кажется какой-то антибуржуазной агиткой советских времен. Неужто инди-деятели решили заняться пропагандой? Если помимо памфлета на игровую индустрию из Greed Corp получится и увлекательная стратегия, мы первыми подпишемся под таким манифестом.

■■■

W!Games решились на смелый эксперимент. Оставить гексагональную стратегию без гексов — небанальное решение. Настоятельно рекомендуем вам пристально следить за этой игрой. А мы меж тем уже начали готовить петицию в Международный шахматный комитет. Если идея Greed Corp сработает, журнал «Игромания» направит в эту организацию прошение добавить в шахматы проваливающиеся клетки. ■

Гирлянды на луне

Раз речь зашла о пошаговой инди-стратегии, не откажем себе в удовольствии рассказать еще об одной такой.

Moonbase Commander. Графически эта игра стойко держится на уровне **Warcraft 2**, но на самом деле она вышла в 2002 году. Игроки ходят по очереди, строят здания, обмениваются ракетными ударами, прячутся за силовыми полями. Любое действие затрачивает энергию, поэтому обязательно нужно строить генераторы, метко выстреливая ими на лужи с какой-то радиоактивной гадостью. Именно выстреливать: здания тут не просто порождают юниты — они стреляют ими как из пушки.

Выбрали место приземления, выжали с нужным усилием кнопку «огонь», отпустили — и вот установка противоракетной обороны полетела навстречу судьбе, как снаряд базуки, оставляя за собой длинный след из мигающих лампочек. Такими вот гирляндами в Moonbase Commander связаны между собой абсолютно все здания. Здесь как раз и кроется самый удивительный геймплейный секрет этой игры.

Если уничтожить корневое сооружение, то все «отпрыски» (здания и юниты, вылетевшие из него) тут же погибают! Логично предположить, что если взорвать самую первую, базовую постройку, то можно одним ударом расправиться со всей вражеской армией. Какие только ситуации не вытекают из такого нюанса! Тонкий баланс ПВО и защитных полей, сбивающие системы обороны ложные обстрелы, юниты-камикадзе, просачивающиеся в тыл врага, — все ради того, чтобы взорвать одно-единственное здание.

Будем ждать?

Гексагональная стратегия про кризис перепроизводства, где расколотые гексы проваливаются в туманный ад.

Процент готовности: 80%

R-T-R
THE REAL-TIME RACING GAME

Жанр
Автосимулякр
Издатель
SimBin
Разработчик
SimBin
Похожесть
Отсутствует
Мультиплеер
Без подробностей
Сайт игры
www.real-timeracing.com

Дата выхода
2010 год

Игорь Асанов

С каждым годом автосимуляторы становятся все сложнее и интереснее. Попробуйте запустить культовые в прошлом **Grand Prix 4**, **Colin McRae Rally 2.0** или **Grand Prix Legends** — сегодня их физика гарантированно покажется вам слишком примитивной. Но некоторые проблемы не оставляют жанр годами.

Ярчайший пример — низкий интеллект компьютерных соперников, которые частенько ездят «как по рельсам», не обучены реагировать на изменение обстановки на трассе или непредсказуемые действия игрока. Некоторые разработчики вообще бросили попытки хоть как-то исправить положение, сосредоточившись на полировке мультиплеера, а самые радикальные даже отменили AI-соперников как класс (**iRacing**). Очевидно, что с живыми людьми соревноваться интереснее, но даже на самом приличном мультиплеерном сервере иногда находится свой тролль, который разворачивается поперек дороги в повороте или просто таранит всех без разбора. А соревноваться с кучкой нердов, давно подобравших идеальные настройки для каждой машины и вслепую проходящих повороты, — развлечение тоже не из приятных. Словом, и здесь тупик.

Почти как живой

Но альтернатива есть, и весьма неожиданная. Имя ей — iOpener Enabled.

Должно быть, во время просмотров спортивных трансляций вы наверняка не раз восклицали: «Да кто же так ездит? Уж я бы на месте этого горе-профессионала наверняка бы смог увернуться от бетонной стены и выиграть гонку!» А теперь представьте, что вам вдруг предоставляется такая возможность. Стоять на старте вместе с живыми пилотами, которые как раз в это время надевают комбинезоны, считать секунды до сигнала светофора... Интересно?

Такая сказочная задача решается при помощи GPS-технологий. Немецко-голландская компания **iOpener**, пионер в области создания систем глобального позиционирования, решила опробовать свои разработки в играх. На всякий случай: GPS (Global Positioning System) — технология, позволяющая определять географическое местоположение объекта. Чаще всего вычисление координат осуществляется при помощи

Real Time Racing снова использует движок gMotor 2.0, но за революционность мы готовы в сотый раз простить плохую графику.

По сравнению с прошлыми симбиновскими симуляторами RTR — настоящий хардкор, и нам это нравится.

спутников, но конкретно в нашем случае (для более точных расчетов) используются наземные станции. iOpener сами не занимаются разработкой игр, а вместо этого продают лицензию на технологию iOpener Enabled всем желающим.

Оснастите гоночные болиды GPS-передатчиками, и вы сможете отслеживать их передвижение с точностью до одного сантиметра. Делать аккуратные копии реальных трасс (с помощью лазерного сканирования или того же GPS) разработчики игр уже научились. Так что дело за малым — заставить AI-соперников повиноваться сигналу со станции и ехать в точности как реальные люди. Именно это и сделали создатели **Real Time Racing**, первого в мире автосимулятора, где вы соревнуетесь с реальными гонщиками не выходя из дома.

Только представьте: тысячи болельщиков, вместо того чтобы пассивно наблюдать гонки по телевизору, встают пораньше, готовятся к старту и по общему для всех сигналу светофора отправляются на ту же дистанцию, что и реальные пилоты. Погода и время суток на трассе меняются в соответствии с реальным положения дел, а характеристики виртуальных машин максимально приближены к настоящим. Но самое главное здесь — это ощущение, что за рулем желтого Chevrolet Corvette, только что обогнавшего вас на круг, сидит бельгиец Энтони Куппен, бронзовый призер прошлогоднего чемпионата, который в эти самые минуты борется за свою очередную победу.

Обогнать «настоящего» лидера, не будучи при этом действующим чемпионом FIA GT, будет уже гораздо сложнее, но поблажки, недоступные реальным пилотам (трэкшен-контроль, антиблокировочная система тормозов, помощь в рулении и собственно отсутствие необходимости находиться внутри болида), конечно, доставят игрокам массу запретных наслаждений.

Узнаю брата Колю!

Нам удалось на деле проверить работоспособность экспериментальной технологии. В составе команды бета-тестеров мы приняли участие в одной из первых «живых» гонок с поддержкой iOpener Enabled — «10 часов Зольдера», — стартовавшей 14 ноября, ровно в семь сорок утра по Москве.

Video Killed the Reality Star

Ближайший конкурент iOpener — Real Time Race. Подход у британской студии принципиально иной. Прежде всего она делает ставку не на компьютерную графику, а… на живое видео. Выглядит это так: незадолго до старта гонки каждый кусочек трассы обследует специальная машина, оснащенная панорамными камерами и лазерным сканером, чтобы потом, в режиме реального времени, передавать полученное изображение на экраны наших мониторов и телевизоров. В остальном принцип действия технологии схож с iOpener Enabled, а для моделирования машин соперников по-прежнему используется трехмерная графика.

К сожалению, движущаяся картинка выглядит правдоподобно лишь при езде вперед и прямо, но стоит только попробовать свернуть на обочину или развернуться поперек трассы, как пропорции начинают искажаться. Но одно дело обозревать панораму, а другое — ехать за рулем гоночного автомобиля. И здесь Real Time Race вновь проигрывает без боя — ощущения от езды больше похожи на просмотр видео с возможностью крутить камеру, чем на симуляцию езды. Нечто похожее можно испытать и во время трансляций «Формулы-1», нажимая на кнопочки неподключенного геймпада, в то время как гонщик поворачивает руль, — я и сам делал так в глубоком детстве. А сейчас использование живого видео для симуляции гонок выглядит скорее непонятным чудачеством, чем предвестником будущего.

Караулить старт с будильником совершенно необязательно — к игре можно присоединиться по ходу реальной гонки или даже скачать из интернета ее запись.

За рулем этой BMW на переднем плане — настоящий профессионал, которого вот-вот обгонит автор «Игромании».

Симуляторы нового поколения плотно привязаны к интернету — RTR даже запускается только посредством кнопки на официальном сайте.

Длинные гонки на выносливость финишируют уже затемно, так что в движок пришлось вернуть смену времени суток.

Полноценной симуляции гонки пока что не вышло — в бете содержалось всего пять машин, тогда как в реальности число стартовавших превышало 50. Было обещано, что со временем к нынешнему набору добавятся все треки из календаря GT и новые машины. Несмотря на то что официальная лицензия чемпионата по-прежнему находится в руках у **SimBin** (разработчика), добыть права на все машины компания попросту не успела — Chevrolet Corvette и Ford GT40 фигурируют в игре под вымышленными именами.

И хотя графика в игре ничуть не отличается от уровня других PC-релизов SimBin, машины ощущаются совершенно по-другому, чем в **GTR Evolution**. Тот же «Корвет» ведет себя гораздо менее стабильно и при любом касании газа угрожающе срывает задний мост, на который в GTR Evolution можно было вообще не обращать внимания. Теперь характеристики машин приведены в соответствие с действительностью, ведь без этого мгновенно пропал бы весь смысл затеи.

В таких условиях официальная команда бета-тестеров SimBin, состоящая из пяти человек (по правилам длинной гонки на выносливость пилоты должны меняться каждый час), смогла добиться в Зольдере прекрасного пятого места в «абсолюте». Кто-то скажет, что штамповать лучшие круги, сидя за компьютером, гораздо проще, чем потеть за рулем реальной машины, подвергаясь огромным физическим нагрузкам и приспосабливаясь к постоянно меняющимся условиям. Но ведь за этим мы сюда и пришли! Шанс побороться с реальными гонщиками вообще не сравним ни с чем, что дают другие автосимуляторы. Ведь одно дело — обогнать условного Васю из соседнего подъезда, а другое — титулованного чемпиона (который, впрочем, никогда и не узнает о своем поражении).

Но это лишь до поры. Даже страшно представить, какие перспективы для унификации реальных и виртуальных гонок таит в себе iOpener Enabled. Результаты лучших гонок уже сейчас можно записывать, чтобы потом воспроизвести их в игре, — сколько человек тогда смогут вмешаться в финальную битву за титул чемпиона «Формулы-1»? А там уж и до первых реальных призов, очков и титулов недалеко.

■ ■ ■

В своем нынешнем состоянии RTR все еще очень сыра — реальные гонщики не могут видеть своих виртуальных соперников, из-за чего гарантированно возникнут проблемы при обгонах. Разработчикам предстоит определиться со многими важными вещами. Разрешать ли столкновения с реальными гонщиками или сделать их машины «бестелесными» для игрока? Позволять ли AI корректировать траекторию «реального» пилота при обгоне нашей машины? Сталкивать ли на одной трассе сразу нескольких виртуальных пилотов или остановится на изначальной схеме «игрок против реальности»? В любом случае первый опыт в новом жанре состоялся, и такими, как раньше, гонки уже не будут. ■

Будем ждать?

Возможность обгонять реальных гонщиков здесь и сейчас, не выходя из дома — самый амбициозный гоночный эксперимент нашего времени, который может с одинаковой вероятностью перевернуть жанр вверх тормашками либо так и остаться уделом кучки фанатов автоспорта.

Процент готовности: 40%

РЕКЛАМА

"Пожалуй, один из лучших боевиков всех времен..."
– PLAY

"Bayonetta прямо-таки излучает неистребимую бесшабашность и задор… мы с нетерпением ждем ее выхода на большую сцену: Кратосу стоит поостеречься!"
– Страна Игр

BAYONETTA

ХОРОШО БЫТЬ ПЛОХОЙ

БАЙОНЕТТА – ПОСЛЕДНЯЯ ВЕДЬМА ИЗ ДРЕВНЕГО КЛАНА. ОНА ПРИЗВАНА ХРАНИТЬ РАВНОВЕСИЕ МЕЖДУ СВЕТОМ, ТЬМОЙ И ХАОСОМ. ОНА НЕ ЗНАЕТ ЖАЛОСТИ, НЕ ВЕДАЕТ ПОЩАДЫ – ВРАГАМ ПРЕДСТОИТ ИСПЫТАТЬ НА СЕБЕ ВСЮ СИЛУ И БЕЗУМИЕ ЕЕ ДЬЯВОЛЬСКОЙ МЕСТИ.

ТОЛЬКО ДЛЯ XBOX360!
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ, ВКЛЮЧАЮЩЕЕ АРТБУК И САУНДТРЕК!

18
www.pegi.info

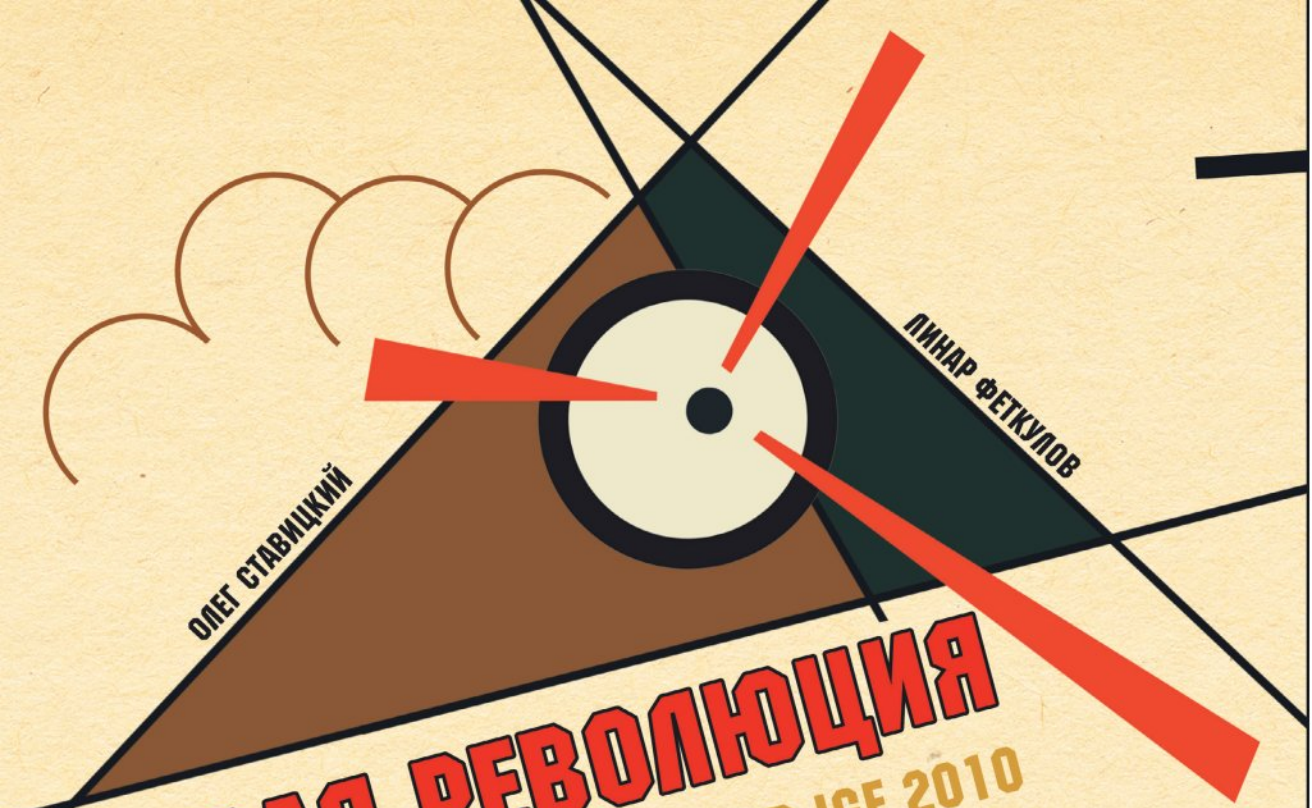
WWW.SOFTCLUB.RU WWW.BAYONETTA.COM

PS3 PlayStation.3 PlayStation.Network XBOX 360

Developed by PLATINUMGAMES INC

SEGA
www.sega-europe.com

© 2009 SEGA. SEGA logo and BAYONETTA are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. Developed by Platinum Games, Inc. (PS3 version converted by SEGA). "PS", "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, кнопка "Пуск" Windows Vista и Xbox 360 являются зарегистрированными товарными знаками группы компаний Майкрософт. "Games for Windows" и эмблема кнопки "Пуск" Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт.



ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ
ЛИНАР ФЕТКУЛОВ

НОВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

ДЕСЯТЬ ЛУЧШИХ НОМИНАНТОВ IGF 2010

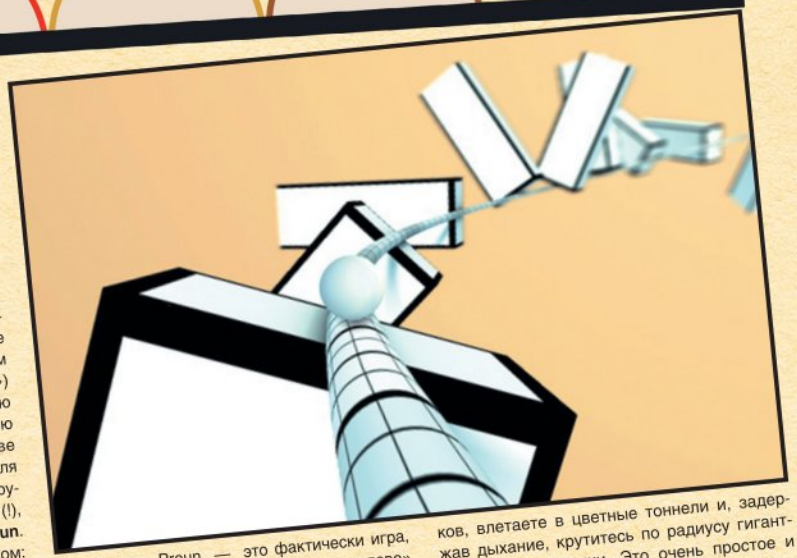
Несколько лет назад для того, чтобы на этих страницах появился двухстраничный материал, посвященный, скажем, новой игре **Introversion**, редактору нужно было сорвать голос на редакционной летучке, сточить пальцы в электронной переписке, пройти перед главным редактором все миссии из присланной бета-версии, пятьдесят раз повторить слова «мировой эксклюзив» и, в отдельных случаях, исполнить танцевальный номер. Большинству людей вокруг инди-игры казались маргинальным развлечением, такими «черными курильщиками» на дне мирового океана — форма жизни, которую никто толком не видел.

Independent Games Festival доказал, что это не так. Мы больше не испытываем смущения, рассказывая про восьмибитные квесты, стратегии с управлением времени и платформеры. За прошедшее время инди превратились в самостоятельную уважаемую индустрию со своими лидерами, аутсайдерами, плагиаторами и новаторами. Но то, что произошло в этом году, все равно несколько не укладывается в голове. Так называемый лонг-лист IGF 2010 (то есть количество поданных и принятых на рассмотрение работ) содержит 306 (прописью: триста шесть) позиций. В прошлом году этот же список состоял, на секундочку, из ста с лишним игр. Разумеется, до финала из названных трехсот шести дойдут десятки, но пройти мимо такого события мы никак не могли. По этому поводу нынешний выпуск «В центре внимания» посвящен десяти лучшим (на наш взгляд) потенциальным участникам финала Independent Games Festival 2010.

Для того чтобы проверить, насколько наше мнение в итоге совпадет с мнением жюри, мы ввели специальную шкалу, которая показывает, каковы шансы той или иной игры выйти в финал. Делайте ставки!

PROUN

ЖАНР: ГОНКИ НА АБСТРАКЦИОНИСТАХ
РАЗРАБОТЧИК: JOOST VAN DONGEN



Голландец Юст ван Донген за свои скромные двадцать пять лет успел защитить диссертацию в утрехтской школе искусств, получить два диплома с отличием («игры и медиа» и «компьютерная наука») в Утрехтском университете, вместе с шестью одноклассниками организовать студию **Ronimo Games** (и сделать в ее составе **Swords & Soldiers**, одну из лучших игр для WiiWare), поиграть на виолончели в инструментальном трио **Distance**, а в свободное (!), как он пишет, время, сделать прототип **Proun**. Игра создана буквально одним человеком: Юст выступает в качестве геймдизайнера, художника, программиста и композитора.

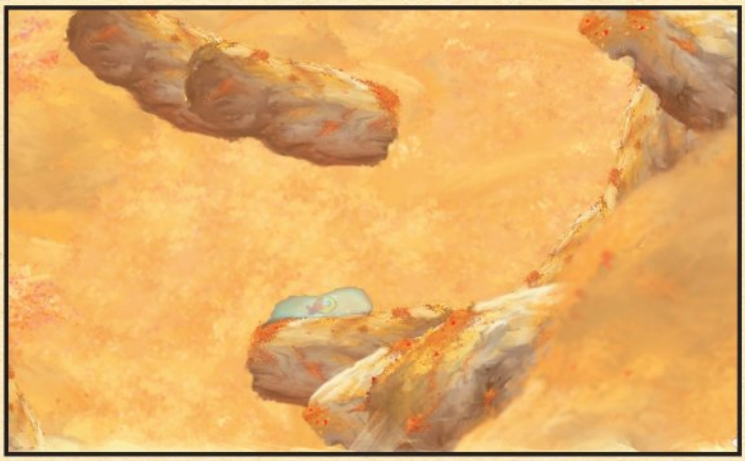
Вместе с тем Proun — явный претендент если не на Гран-при, то как минимум на награду за лучший геймдизайн и выдающееся визуальное оформление. Это, если совсем коротко, абстрактный рейсинг, в котором напрочь отсутствует кнопка «газ». В качестве подконтрольного аппарата выступает серый шар, намертво приклеенный к извилистой трубе, вокруг которой его предстоит крутить, — вперед он едет самостоятельно, с заданной скоростью. То есть Proun — это фактически игра, где вы нажимаете всего две кнопки: «влево» и «вправо».

Главная местная достопримечательность — трассы. Юст разбирает всю классику современного абстракционизма и перекладывает ее на язык компьютерных игр: картины Василия Кандинского, Пита Мондриана (оба указаны в титрах как основные источники вдохновения) тут выступают в качестве уровней. В Proun вы вихрем проноситесь по трубе мимо квадратов, треугольников, влетаете в цветные тоннели и, задержав дыхание, крутитесь по радиусу гигантской серой воронки. Это очень простое и вместе с тем ни на что не похожее развлечение: так лихо и в то же время уважительно с живописью не поступал еще ни один разработчик компьютерных игр.

ЧТО ЭТО? РЕЙСИНГ, ГДЕ НЕТ КНОПКИ «ГАЗ», А В КАЧЕСТВЕ ТРАСС ВЫСТУПАЮТ КАРТИНЫ КАНДИНСКОГО И МОНДРИАНА.
ШАНСЫ НА ФИНАЛ: 9/10

SWIMMING UNDER CLOUDS

ЖАНР: ПЛАТФОРМЕР ПРО РЫБКУ
РАЗРАБОТЧИК: PIECE OF PIE STUDIOS



Всевозможные пузыри достигли грандиозной популярности среди производителей инди-игр. Локороки, комочки гу, глазные яблоки из Oculus (см. по соседству) ну и собственно пузырь из **A Boy and His Blob** (Wii) — с каждым годом их все больше. Герой **Swimming Under Clouds** похож на старательно отмытого Гиша, чистого, как слеза. С одной лишь разницей — в нем плавает рыбка.

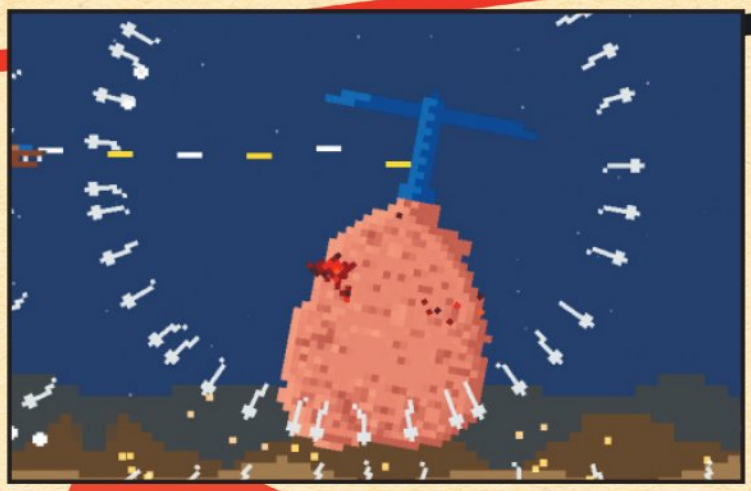
Рыбы, как мы знаем из творчества современных аниматоров, могут свободно передвигаться по суше. Хаяо Миядзаки придумал рыбку Поньо, которая на ходу отращивала куриные ножки. В финале мультфильма «В поисках Немо» банда под предводительством рыбы-бабочки дерзко ускакала из ненавистного аквариума в целлофановых пакетиках. Последний способ сухопутных странствий для водоплавающих — центральная тема Swimming Under Clouds. При перезде емкость, в которой обитала героиня, разбилась, и хозяева решили, что рыбке пришел конец. Но каким-то сказочным образом ей удалось собрать вокруг себя водяной пузырь и отправиться на поиски хозяйки.

Как нетрудно догадаться, Swimming Under Clouds — двухмерный платформер с упором на физику. Каждое действие по капле выцеживает воду из оболочки, поэтому нужно стараться проходить уровни, прыгая как можно реже (суперпрыжок так и вовсе отнимает массу жидкости). Наконец, рыбка может брызгаться во врагов струей, но это практически самоубийственный трюк. Отдельно стоит отметить выдающийся внешний вид (пусть и явно созданный под влиянием золотистого мира Time and Mystery из Braid), а также потрясающую физику жидкости. Нестабильность, обтекаемость — каждое движение пузыря выглядит достоверно. Gish 2 лучше поспешить с выходом!

ЧТО ЭТО? ОЧЕРЕДНОЙ ПЛАТФОРМЕР С ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ, КОТОРЫЙ НЕ В СОСТОЯНИИ ДЕРЖАТЬ ФОРМУ. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ — РЫБКА В ВОДЯНОМ ПУЗЫРЕ.
ШАНСЫ НА ФИНАЛ: 5/10

SPACE PHALLUS

ЖАНР: СКРОЛЛЕР С ДИЗАЙНЕРСКОЙ НАХОДКОЙ
РАЗРАБОТЧИК: CHARLIES GAMES



На русский язык название этой игры дословно переводится как «космический фаллос». Согласно статье 20.1. Кодекса РФ об административных правонарушениях за нецензурную брань предусмотрено наложение административного штрафа в размере от десяти до двадцати пяти минимальных размеров оплаты труда или административный арест на срок до пятнадцати суток. Именно поэтому все нецензурные слова в этой статье заменены выражением «дизайнерская находка».

Главный герой — это дизайнерская находка. Он летит слева направо и отстреливается от полчищ других дизайнерских находок. Из земли торчат, покачиваясь, дизайнерские находки, ведущие прицельный огонь по игроку, навстречу ему летят дизайнерские находки с пропеллерами, и из них, оставляя длинные следы мужского семени, вылетают, опять-таки, дизайнерские находки. Наконец, финальный босс — это громадная извивающаяся дизайнерская находка, которая долго тянется с правого конца экрана. От обморока после пяти минут знакомства с игрой спасает разве что восьмибитная графика, несколько примиряющая вас с экспериментальной природой данного произведения.

Жюри IGF известно своим специфическим чувством юмора: в прошлом году номинантом на премию «Инновация в геймдизайне» стала пародийная игра **You Have to Burn the Rope** (***www.youhavetoburntherope.net***), которая длилась меньше, чем заключительная песня во время ее титров. Но Space Phallus — это все-таки тот выдающийся случай, когда за душевное здоровье автора начинаешь всерьез волноваться. Монолитное восьмибитное произведение о жизни и удивительных приключениях летающего фаллоса — положа руку на сердце, мы себе несколько по-другому представляем будущее инди-сектора. Тем не менее есть все шансы, что в финал Space Phallus все-таки выйдет.

ЧТО ЭТО? ВОСЬМИБИТНЫЙ СКРОЛЛЕР ПРО ЛЕТАЮЩИЙ ФАЛЛОС.
ШАНСЫ НА ФИНАЛ: 8/10

MON & BOT

ЖАНР: ПЛАТФОРМЕР В НЕВЕСОМОСТИ
РАЗРАБОТЧИК: IMWILL

Не секрет, что новорожденные младенцы умеют плавать. Проведя долгое время в утробе, они приобретают плавательные рефлексы, которые, правда, угасают, если не использовать их в течение первых месяцев жизни. Должно быть, самый знаменитый такой плавающий пупс изображен на обложке альбома Nevermind группы Nirvana — привлеченный однодолларовой банкнотой на рыболовном крючке, он целеустремленно движется к ней.

Мон, главный герой **Mon & Bot**, ведет себя похожим образом. Это младенец, который только что вылез из пробирки и теперь занят ориентированием на местности. Его роддом — заброшенная лаборатория, в которой когда-то выводили телепатов. Теперь там только испорченное оборудование, расколотые колбы и пропавшая куда-то гравитация. Мон плывет под сводами лаборатории, точно под водой: кувыркаясь, размахивая руками и ногами, не всегда контролируя свой полет. Когда гравитация, наконец, восстанавливается, главный герой обретает возможность создавать комфортную среду невесомости где угодно.

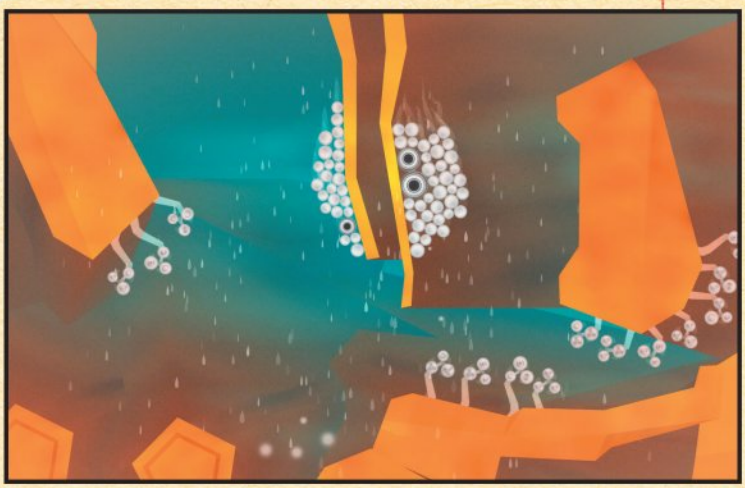
Мон создает сферы с нулевой гравитацией — почти как Тим из **Braid**. С их помощью он разгребает завалы из ящиков или проносит себя над пропастью. Позже на сцену выходит и Бот — тяжелый робот с пулеметами. Все геймплейные достопримечательности Mon & Bot мы уже где-то видели, но игра подкупает другим. Это молчаливый, грустный и трогательный платформер, где на полном серьезе возникает чувство ответственности за бархатающегося в невесомости малыша.

В финале демоверсии Бот сажает Мона себе на спину, в специфический рюкзак, и таким образом оберегает от опасностей. Похоже, нас опять решили учить семейным ценностям, что неудивительно. Разработчик **Imwill** — кореец.

ЧТО ЭТО? ПЛАТФОРМЕР, В ГЛАВНОЙ РОЛИ КОТОРОГО — МЛАДЕНЕЦ, СПОСОБНЫЙ СОЗДАВАТЬ ВОКРУГ СЕБЯ НЕВЕСОМОСТЬ
ШАНСЫ НА ФИНАЛ: 6/10

OCULUS

ЖАНР: LOCOROCO С ГЛАЗАМИ
РАЗРАБОТЧИК: MARIO VON RICKENBACH



Три года назад японская игра про поющих желтых колобков под названием **LocoRoco** помогла дорогой карманной консоли PSP пробиться в люди. Игроки отдавали по семь с лишним тысяч рублей за то, чтобы сыграть в «Локороко» — аркаду, в которой группа комков то собиралась в единое целое, то разваливалась на вопящую гурьбу.

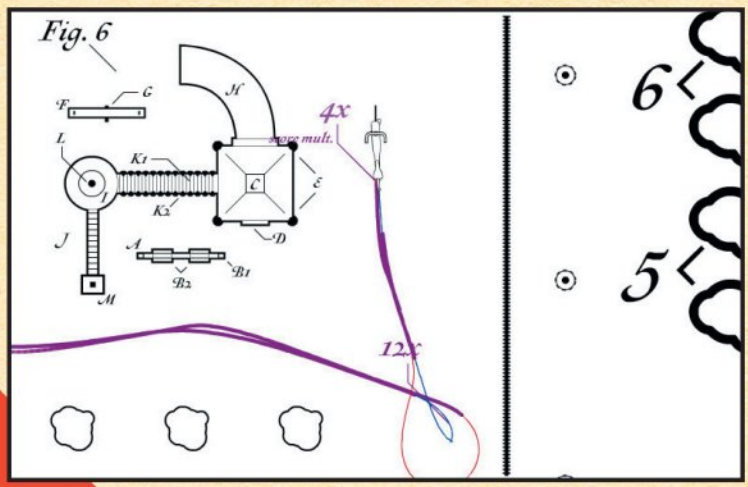
Oculus — это примерно то же самое, только для PC, Mac, iPhone и, как любит выражаться Георгий Курган, «на сложных щщах». Там, где у японцев была жизнерадостная ода цвету и звуку, двадцатидвухлетний студент Университета искусств Цюриха Марио фон Рикенбах рисует эпический поход гигантского скопища глазных яблок. Oculus (лат. — глаз) повествует о путешествии через дождливый и довольно неприветливый мир, где деревья плодоносят глазами. Последние собираются в кучу вокруг главного героя (представлен окружностью без зрачка) и путешествуют вместе с ним. Собраться в один монструозный глаз нельзя, вы скорее контролируете силу притяжения между отдельными элементами. Таким образом, в роли центрального персонажа выступает то неповоротливая куча глазных яблок, то рассредоточенная гурьба. Задача — донести до финала уровня заданное число глаз (привет еще одному инди-бестселлеру, **World of Goo**). По ходу путешествия отдельные участники похода оказываются перемолоты жерновами мельниц, зажарены электрическими разрядами и просто потеряны за пределами экрана.

Oculus — очевидная и бесстыдная эксплуатация чужих идей, но тут дело в подходе. На некогда комическом материале Марио пытается рассказать грандиозную историю: с молниями, дождем и серьезной предысторией. Насколько карманная комедия трансформируется в полноценную драму про глаза, станет ясно в том числе и благодаря финалу IGF.

ЧТО ЭТО? КЛОН LOCOROCO С СЕРЬЕЗНЫМ ЛИЦОМ И ГЛАЗНЫМИ ЯБЛОКАМИ ВМЕСТО ПОЮЩИХ КОЛОБКОВ.
ШАНСЫ НА ФИНАЛ: 6/10

FIG 8

ЖАНР: ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ ЧЕРЧЕНИЕ
РАЗРАБОТЧИК: INTUITION GAMES



Игра с говорящим названием «Рис. 8» адресована всем, кого в школьные и университетские годы завораживал такой специфический предмет, как черчение. Если вы млеете при виде идеально проведенной линии, если вы знаете, карандашом какой жесткости (H или HB?) необходимо обводить контур, если вы испытываете слабо объяснимую слабость по отношению к канцелярским товарам KOH-I-NOR, то вам, безусловно, сюда.

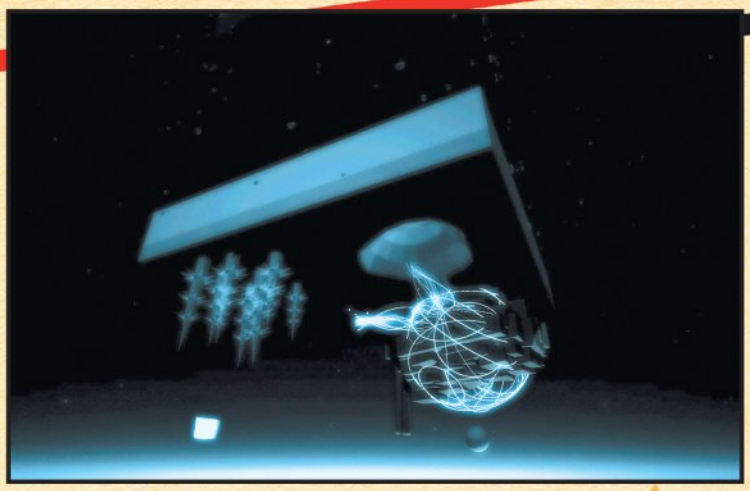
Fig8 — единственная игра в нашем списке, которая пережила некоммерческий, но вполне себе финальный релиз. Более того, это браузерный флэш-проект, доступный прямо сейчас по адресу ***www.intuitiongames.com/fig***. Два серьезных отступления от наших негласных правил сделаны по двум причинам. Во-первых, Fig8 почти наверняка ждет счастливая судьба и релиз на одной из игровых платформ (логичным вариантом видится Nintendo DS). Во-вторых, про нее категорически невозможно умолчать.

Fig8 — торжество минимализма как осознанного геймдизайнерского приема. Главный герой — беспилотный велосипед, колесящий по абстрактному чертежу. Задача — избегать столкновений с элементами рисунка и как можно дольше стараться ехать по прямой (за это начисляют дополнительные очки). Можно тормозить и давать ходу. Для того чтобы отметиться на чекпойнте и не начинать сначала, нужно описать окружность вокруг определенных объектов. Собственно, все. Объяснить внятным человеческим языком, почему от этой штуки очень сложно оторваться, невозможно. Fig8 завораживает не геймдизайном, а исполнением: идеальные ровные линии, безупречные шрифты, точная штриховка, грация, с которой велосипед выводит за собой траекторию движения. Всем, кто комкал готовый чертеж, завидев в углу еле заметную мазню от ластика, посвящается.

ЧТО ЭТО? ФЛЭШ-ИГРА ПРО ЕЗДУ ВЕЛОСИПЕДА ПО ИДЕАЛЬНЫМ ЧЕРТЕЖАМ.
ШАНСЫ НА ФИНАЛ: 8/10

DOPPELSCOPE

ЖАНР: АБСТРАКТНАЯ ГОЛОВОЛОМКА
РАЗРАБОТЧИК: TOBIAS BAUMANN



То, что **Doppelscope** — дипломная работа студента Университета искусств Цюриха Тобиаса Баумана, совершенно неудивительно, таких примеров история IGF знает сотни. Поражает скорее уровень исполнения: Doppelscope выглядит как результат слаженной работы группы современных художников, программистов, музыкантов и геймдизайнеров.

Особенно геймдизайнеров — ни одной другой игры, похожей на эту, в мире не существует. Doppelcope выдает вам на руки параллелепипед, на верхней и нижней гранях которого расположены связанные между собой области. Выяснить витиеватую причинно-следственную связь — это и есть задача каждого уровня. «Все действия в игре выполняются мышью. Перетаскивайте объекты курсором. Остальное вам предстоит выяснить в ходе эксперимента», — вот и вся инструкция, которой Тобиас сопровождает демоверсию (доступна по адресу ***www.doppelscope.com***).

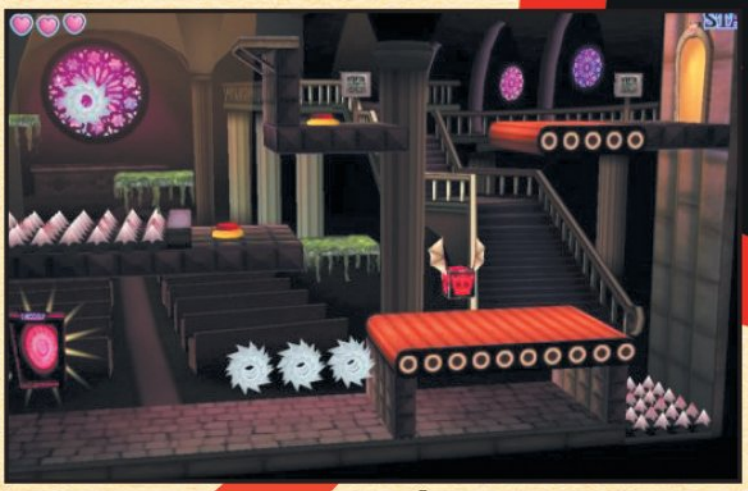
И начинается: вы крутите пространство туда-сюда, дергаете за абстрактные рычаги, тащите из одного угла в другой какую-то светящуюся сферу… и вдруг с удивлением обнаруживаете, что за ней тянутся через весь уровень неоновые нити. В какой-то момент все это перестает походить на дурной сон художника-кубиста: связь поймана, вы совершаете нужную последовательность действий, и конструкция приходит в движение. Это чувство имеет мало общего с теми эмоциями, которые испытываешь после решения обычного пазла. Doppelscope обращается не к вашей логике (ее как раз надо немедленно отключить), она целиком и полностью работает на интуиции игрока.

По большому счету, мы присутствуем при рождении маленького, но все-таки жанра — абстрактная интуитивная пространственная головоломка. Если Тобиас не получит в этом году приз за достижение в области геймдизайна, то это будет самая большая несправедливость в истории фестиваля.

ЧТО ЭТО? ПРОСТРАНСТВЕННАЯ ГОЛОВОЛОМКА, ДЛЯ РЕШЕНИЯ КОТОРОЙ ТРЕБУЕТСЯ НЕ ЛОГИКА, А ИНТУИЦИЯ.
ШАНСЫ НА ФИНАЛ: 10/10

BOX MACABRE

ЖАНР: ПЛАТФОРМЕР ПРО КОРОБКУ
РАЗРАБОТЧИК: PERFECT DORK STUDIOS



В повседневной речи слово «макабр» часто используется нами для описания чего-то настолько жуткого и дикого, что делается не по-хорошему смешно. У термина довольно интересное происхождение. Danse macabre (а еще сочнее — испанский вариант Danza de la muerte) по-русски звучит как «пляска смерти». Это общее обозначение распространенного в Средневековье сюжета из живописи или литературы: Смерть, словно на экскурсии, ведет за собой вереницу взявшихся за руки людей прямо в могилу. «Пляска смерти» была призвана напоминать всем живущим об их бренном положении.

Игра **Box Macabre** свое название оправдывает с пугающим тщанием. Дух главного героя заточен тут… в ящике. Он отчаянно пытается оттуда выбраться — бьется о стенки, брыкается. Ящик, в свою очередь, подпрыгивает и дико катается по земле. Этим свойством и нужно воспользоваться для передвижения по уровням.

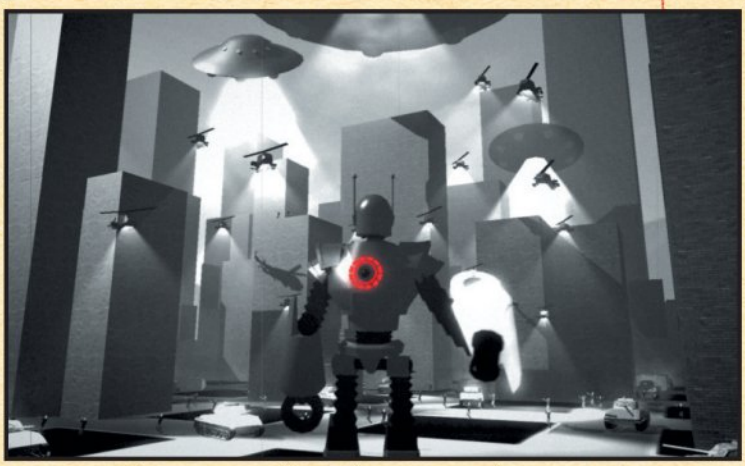
Box Macabre — 2,5D-платформер с неистовой коробкой в главной роли. Она бешено катится вперед, ломает преграды и давит врагов, нанося удар «в прыжке», а по ходу прохождения, естественно, обучается новым приемам (например, со временем сможет выпускать шипы, чтобы вбивать их в стены и карабкаться вверх, а после — честное слово! — отрастит хлыст, при помощи которого будет летать над пропастями, как Человек-паук). Плюс ко всему обещаны гигантские боссы. Вид коробки, выполняющей тройное сальто-мортале, — более макабрическую картину в современных компьютерных играх трудно себе представить.

Ящикам в играх традиционно оставляли самые унизительные роли: Кратос пинал их ногой, героиня Portal вероломно сожгла кубик в топке… Что ж, приготовьтесь увидеть, на что действительно способны эти геометрические фигуры!

ЧТО ЭТО? 2,5D-ПЛАТФОРМЕР С КОРОБКОЙ В ГЛАВНОЙ РОЛИ: ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ ИГРЫ ПЫТАЕТСЯ ОТТУДА ВЫБРАТЬСЯ.
ШАНСЫ НА ФИНАЛ: 7/10

ATTACK OF THE 50FT ROBOT!

ЖАНР: АТАКА РОБОТА
РАЗРАБОТЧИК: DIGIPEN INSTITUTE OF TECHNOLOGY



Первый закон робототехники, сформулированный Айзеком Азимовым, гласит: робот не может причинить вреда человеку. Остальные два закона примерно о том же. Но этот робот с юриспруденцией явно незнаком. Он топчет людишек ногами, взрывает ракетами и жжет лучами из глаз (причем не просто так, а с характерным звуком «пиу-пиу!»). В любой момент он может отвинтить собственную голову и кинуть ей во врага (голова при этом не перестанет извергать из глазниц смертоносный лазер, а на шее через несколько секунд отрастет новая).

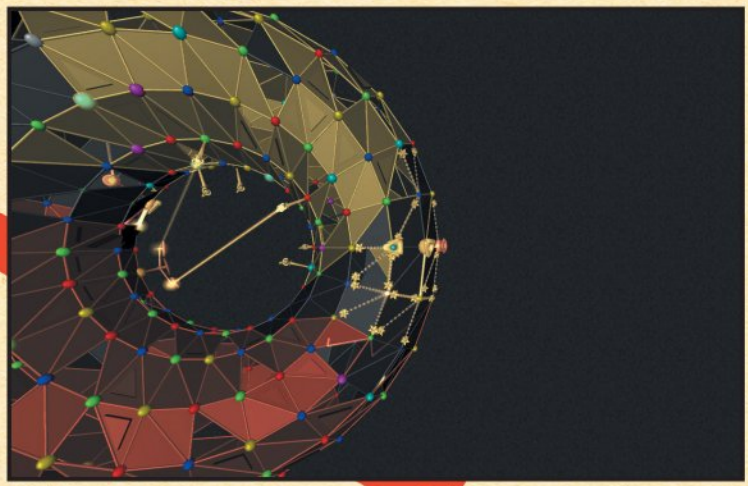
Attack of the 50ft Robot! очень метко стилизована под дешевые фантастические фильмы про атаку пятидесятифутовых женщин, роботов и прочих годзилл, какие пачками демонстрировались в американских драйв-инах в середине прошлого века (см. «День, когда Земля остановилась», а также один из самых недооцененных мультфильмов в мире, «Железный гигант»). Некачественная пленка, дешевые, явно картонные декорации, торчащие из головы робота антенны — авторы идеально разыгрывают свой ретрофутуристический козырь.

Но на эту тему еще шесть лет назад вышел гениальный трэш под названием I Was an Atomic Mutant!, к которому, казалось бы, нечего добавить. Кроме физики. В сердце Attack of the 50ft Robot! бьется серьезная технология, вроде той, что используется в **Red Faction: Guerrilla**. Поэтому любой дом можно разобрать буквально по кирпичику. Каждый взрыв тут — как минимум атомный: над головами носятся вертолеты и летающие тарелки, кубарем катятся по земле растоптанные танки — разрушительный хаос, который сеет в городе машина смерти, разыгран с недетским размахом. Очень надеемся, что ближе к релизу авторы добавят сюда хоть одного жалкого человечишку, чтобы тот обязательно прокричал: «ГОДЗИЛЛА!»

ЧТО ЭТО? ЭКШЕН ПРО АТАКУ ПЯТИДЕСЯТИФУТОВОГО РОБОТА, СТИЛИЗОВАННЫЙ ПОД ЧЕРНО-БЕЛУЮ ФАНТАСТИКУ ПРОШЛОГО ВЕКА.
ШАНСЫ НА ФИНАЛ: 6/10

VERTEX DISPENSER

ЖАНР: LOCOROCO С ГЛАЗАМИ
РАЗРАБОТЧИК: MARIO VON RICKENBACH



Три года назад японская игра про поющих желтых колобков под названием **LocoRoco** помогла дорогой карманной консоли PSP пробиться в люди. Игроки отдавали по семь с лишним тысяч рублей за то, чтобы сыграть в «Локороко» — аркаду, в которой группа комков то собиралась в единое целое, то разваливалась на вопящую гурьбу.

Oculus — это примерно то же самое, только для PC, Mac, iPhone и, как любит выражаться Георгий Курган, «на сложных щщах». Там, где у японцев была жизнерадостная ода цвету и звуку, двадцатидвухлетний студент Университета искусств Цюриха Марио фон Рикенбах рисует эпический поход гигантского скопища глазных яблок. Oculus (лат. — глаз) повествует о путешествии через дождливый и довольно неприветливый мир, где деревья плодоносят глазами. Последние собираются в кучу вокруг главного героя (представлен окружностью без зрачка) и путешествуют вместе с ним. Собраться в один монструозный глаз нельзя, вы скорее контролируете силу притяжения между отдельными элементами. Таким образом, в роли центрального персонажа выступает то неповоротливая куча глазных яблок, то рассредоточенная гурьба. Задача — донести до финала уровня заданное число глаз (привет еще одному инди-бестселлеру, **World of Goo**). По ходу путешествия отдельные участники похода оказываются перемолоты жерновами мельниц, зажарены электрическими разрядами и просто потеряны за пределами экрана.

Oculus — очевидная и бесстыдная эксплуатация чужих идей, но тут дело в подходе. На некогда комическом материале Марио пытается рассказать грандиозную историю: с молниями, дождем и серьезной предысторией. Насколько карманная комедия трансформируется в полноценную драму про глаза, станет ясно в том числе и благодаря финалу IGF.

ЧТО ЭТО? КЛОН LOCOROCO С СЕРЬЕЗНЫМ ЛИЦОМ И ГЛАЗНЫМИ ЯБЛОКАМИ ВМЕСТО ПОЮЩИХ КОЛОБКОВ.
ШАНСЫ НА ФИНАЛ: 6/10

R&S ВЕРДИКТ

Во что поиграть

В новогоднюю ночь

Прежде всего — поздравляю всех с Новым годом. Искренне надеюсь, что эти строки вы читаете не под бой курантов — в праздничную ночь можно найти массу интересных занятий помимо видеоигр («Иронию судьбы», надеюсь, все уже посмотрели?). Тем не менее, если вдруг случилось так, что вы оказались заперты в комнате, где нет ничего, кроме компьютера, есть как минимум несколько отличных способов скоротать время.

Например — **Left 4 Dead 2**. В этой игре нет ни снега, ни даже Деда Мороза. Наоборот — в виртуальной Луизиане вовсю светит солнце, а с болот поднимается смрад разлагающейся плоти. Расклад прежний — четыре выживших, спартанские условия, орды голодных зомби. Опасения скептиков не подтвердились: да, по своей структуре это та же игра, что и год назад, но ровно в два раза насыщеннее. Даже такая безобидная мелочь, как катана или новый гаджет — консервированная блевотина Бумера, ощутимо меняет ощущения от игры, делает и без того отличный командный шутер еще злее, еще агрессивнее, еще стремительнее. Главное — суметь найти трех единомышленников, одному в этой игре по-прежнему очень скучно.

Если же вы ищете себе занятие на все праздники — то вам, конечно, в **Disciples 3**. Третья часть готической пошаговой стратегии сменила подданство, но не изменила принципам: рогатые демоны здесь все еще пытаются поделить мир с посланниками небес, а несчастный главный герой скитается по картам, отстраивает города, собирает армии и сражается, сражается... Ничего лучше в этом жанре не появлялось со времен перерождения **King's Bounty**, имейте в виду.

Кроме того, есть «**Дальнобойщики 3: Покорение Америки**» — без пяти минут новогоднее чудо: чудовищный долгострой (с момента выхода второй части прошло семь лет) и единственный в своем роде симулятор водителя крупногабаритного грузовика. Пусть Америка в версии SoftLab-Nsk оказалась несколько пустынной, романтика дороги — осталась. На свете нет второй игры, в которой было бы так же весело возить консервированные персики.

Наконец, **Serious Sam HD: The First Encounter** — игра родом из 2001 года, представитель вымирающего жанра «шутеров с мясом». Не отягощенный интеллектом мужчина в белой футболке безжалостно истребляет инопланетян с тем же задором, что и восемь лет назад. Помимо перерисованной графики, HD-версия не отличается от оригинала *ничем*, но как только в руках оказывается миниган — об этом сразу как-то забываешь.

Ну и главное: наступивший год обещает быть крайне интересным. Все игры, предательски ускользнувшие от PC-аудитории в 2009-м, теперь-то, надеемся, никуда не убегут: **Assassin's Creed 2**, **Mafia 2**, **BioShock 2**... Главное — запастись терпением, хотя бы до весны.

Георгий Курган, редактор

LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES

- **Жанр:** платформер ■ **Издатель:** LucasArts
- **Разработчик:** TT Games ■ **Мультиплеер:** сплит-скрин
- **Системные требования:** 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (512) Мб видео

TT Games вот уже четыре года топчутся на месте, боясь сделать шаг в сторону от озолотившей их формулы успеха. Заложенная еще в первой **LEGO Star Wars** основа за все это время обрастала парой-другой мелких нововведений, но в целом неизменной кочевала из хроник далекой-далекой галактики в похождения археолога-авантюриста. Вот и свежеиспеченный сиквел к прошлогодней **LEGO Indiana Jones** является чистосердечным признанием разработчиков о намерении доить идею, пока она дает дивиденды. Раз за разом нам предлагают все то же самое, но в больших количествах. Мы, в общем-то, не против. Потому что Чубакка в узком шлеме имперского штурмовика, кривляния пластмассового Харрисона Форда и тотальное разрушение уровня ради звонко сыплющейся валюты — это очень весело.

The Adventure Continues по праву можно считать самой масштабной игрой в линейке TT Games. LIJ2 охватывает события четырех фильмов: классической трилогии (тот факт, что годом ранее эти фильмы уже были *лего*лизированы в первой части, создатели игнорируют и с нуля переделывают их в сиквеле) плюс последнего — «**Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа**».

На протяжении дюжины актов (шесть на «Королевство» и по паре на классику) мы будем заниматься стандартным для LEGO-чего-то-там времяпрепровождением. Решать легкие, но отнюдь не глупые пазлы, прочесывать уровни на предмет тайников и секретов, бить пластиковыми кулачками не менее пластиковые физиономии врагов, участвовать в скоростных покатушках на местном транспорте и остервенело крушить интерьер ради сбора валюты. А чтобы делать все это было интереснее (и дабы многократно увеличить время прохождения), в игре есть множество персонажей, каждый из которых обладает уникальными способностями. Так, без помощи напарника с правильной особенностью львиная доля секретов LIJ2 останется вам недоступной: например, женские персонажи могут прыгнуть гораздо выше мужских, а Коротышка из «**Храма судьбы**» в силу компактного телосложения легко пролезает через узкие проходы.

Ко второй части структура прохождения стала гораздо более гибкой. Если раньше приключения доктора Джонса были строго последовательны, то отныне в каждом акте есть sandbox-зона, напичканная тайниками и дающая свободный выбор следующего задания в пределах текущего акта. А если вам надоест сюжетная кампания, вы можете создать собственные уровни в появившемся мощном редакторе. В кои-то веки игра про знаменитый конструктор, где можно что-нибудь собрать. — *Артем Комолятов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

CITY BUS SIMULATOR 2010: NEW YORK

- **Жанр:** симулятор водителя автобуса ■ **Издатель:** Aerosoft
- **Разработчик:** TML-Studios ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 2 (3,2) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

Существует теория, согласно которой немецкие разработчики игр способны на полном серьезе выпустить симулятор чего угодно. Полгода назад мы публиковали рецензию на **Sprengmeister Simulator**, в котором предлагалось заняться сносом ветхих зданий. Теперь вот — **City Bus Simulator 2010** — симулятор муниципального автобуса №42. Разработчики из **TML-Studios** заставляют игрока открывать и закрывать двери автобуса, дают святую возможность хамить пассажирам, сигналить зазевавшимся водителям легковушек и вызывающим образом говорить по мобильному телефону во время езды. Стоит ли говорить, что главный герой — испанский гастарбайтер Маркус?

К сожалению, еще одна общая черта немецких симуляторов пролетариата — запредельно низкое качество. City Bus Simulator, несмотря на цифру 2010 в названии, выглядит так, как будто вышел как минимум на десять лет раньше. Вместо трехмерных задников часто вставляют размытые фотографии, люди стоят без движения, пока в метре от них не остановится автобус. Управлять машиной поначалу может быть довольно интересно, но это только до первой аварии: не стоит ожидать достоверной физики от игры, главный герой которой — водитель-иммигрант. — *Денис Мурин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**

FORT ZOMBIE

- **Жанр:** разлагающаяся RPG ■ **Издатель:** Paradox Interactive
- **Разработчик:** Kerberos Productions ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,5 (2) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

Надо отдать разработчикам из **Kerberos Productions** должное — в **Fort Zombie** они отлично выдержали зомби-эстетику. Тут есть все, что должно быть в игре об оживших мертвецах: маленький американский городок, импровизированный форт, в который герой превратил собственный дом, кооперация с кучкой отчаянных выживших и гортанное «Braaains…».

Номинально перед нами survival RPG — нужно как можно дольше оставаться человеком в захваченном мертвецами городе. Собственно, от ролевой игры присутствуют лишь изменяемые параметры персонажа да вскрытие ящиков на предмет патронов, аптечек, еды. «Поиск выживших», «обустройство форта», «совместное отбитие атак зомби» — все это будоражит воображение, но на деле исполнено с отвратным примитивизмом и халатностью: от нас требуется найти малополигонального истукана, заколотить окна, усмирить десяток покойников, повторить все сначала. Управление чудовищно: мертвечину приходится методично закликивать в TPS-ракурсе, так как угла обзора стандартного «дьябловского» положения камеры здесь недостаточно. Движок не только выдает картинку десятилетней давности, но и не оптимизирован, кажется, *вообще*. Скучно, сыро, зато всего за $14,99. — *Артем Комолятов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.0**

STAR TREK: D-A-C

- **Жанр:** аркада ■ **Издатель:** Paramount Digital Entertainment
- **Разработчик:** Naked Sky Entertainment ■ **Мультиплеер:** интернет
- **Системные требования:** 2,4 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

В XBLA **Star Trek D-A-C** появился еще в мае 2009-го, одновременно с выходом на экраны ремейка «Звездного пути». Буквы D-A-C в названии обозначают игровые режимы Deathmatch, Assault и Conquest — все они посвящены дуэлям Звездного флота Федерации против Ромуланской империи (6 на 6 человек) на замкнутых космических аренах. В игре был очень красивый космос, три класса кораблей с различными системами управления и спецрежимы, где убивать друг друга нужно было не просто так, а в борьбе за чекпойнты... но онлайновые командные бои все равно очень быстро надоедали.

Но вот D-A-C выпущена на PS3 и PC, продается и играется через Steam, стоит 10 долларов. Добавлен новый кораблик, малость доработана механика (теперь от сбитых кораблей остаются спасательные капсулы с пилотами, которые надо со злобным смехом расстреливать). Также в PC-версии космосом можно любоваться в стереорежиме — если, конечно, у вас есть очки NVIDIA 3D Vision за 200 долларов и монитор с разверткой в 120 Гц.

Но самое интересное добавление — это сингл-режим Survival, в котором D-A-C превращается в честный клон легендарной аркады **Geometry Wars: Retro Evolved**. Арены меньше, чем в онлайне, зато кораблей противника гораздо больше. Они телепортируются на уровень волна за волной, а мы от них уворачиваемся, отстреливаемся и собираем выпавшие бонусы. Причем два типа кораблей (Fighter и новый класс Missile Cruiser) управляются в точности как кораблик из GW: левая рукоятка геймпада отвечает за перемещения, а правая — за стрельбу в разных направлениях. Классом Flagship удобнее управлять мышкой (там надо перемещать по экрану прицел), а Bomber вообще рассчитан на самоубийц, которым управление обычным истребителем кажется слишком скучным. Этот кораблик не может стрелять по противнику, зато умеет с жуткой скоростью носиться на ускорителе и рассыпать космические мины.

Сингл в D-A-C оказался на редкость удачным. В PC-версии есть онлайн, есть офлайн-игра с ботами, но именно режим выживания лучше всего использует боевые качества разных классов кораблей и полностью оправдывает затраченные на игру деньги. Это самый красивый и высокобюджетный клон Geometry Wars из имеющихся на сегодня — в гордом одиночестве сражаться против несметных вражеских армад гораздо интереснее, чем участвовать в суматошных командных поединках. — *Александр Башкиров*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.5**

RS@GROMANIA.RU

ЖАНР: Кооперативный шутер

- Издатели: Valve Software, Electronic Arts
- Разработчик: Valve Software
- Похожесть: Left 4 Dead
- Мультиплеер: Интернет
- Сайт игры: www.l4d.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Игорь Асанов

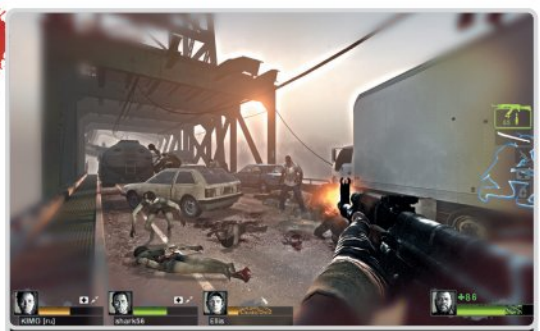
LEFT 4 DEAD 2

Честно признаюсь — перспектива играть в **Left 4 Dead 2**, даже после знакомства с демоверсией, представлялась мне не интереснее похода на премьеру голливудского блокбастера. Такого, о котором заранее знаешь абсолютно все: где зло, а где добро; какой из героев погибнет первым и что будет при этом говорить; ну и финальное — кто и с кем будет целоваться на фоне закатного солнца.

Поэтому Left 4 Dead 2, которая формально отличается от первой части лишь наличием пяти новых кампаний, трех боссов и десятка новых видов оружия, еще с момента анонса вызывала у нас серьезные вопросы. Да и не только у нас — несколько десятков тысяч пользователей **Steam** даже объединились в группу с говорящим названием L4D2 Boycott. И хотя группа все еще существует, первые же несколько участников, в профиль которых мы ткнули из журналистского интереса, сейчас с увлечением гоняют зомби по Новому Орлеану. Как, в общем-то, и мы сами.

День живых мертвецов

Если в свое время вы пропустили всю эту историю с бойкотом второй части — вы многое потеряли. Год назад, с выходом пер-



Не подумайте, что из-за обилия безвкусных светофильтров игра похожа на Crysis — это лишь эффект от применения адреналина.

Катана легко остановит даже толпу хулиганов с окровавленными пастями.

вой **Left 4 Dead**, **Valve** дали хорошего пинка жанру мультиплеерных шутеров: вместо поднадоевшей борьбы за точки и флаги была четверка выживших, которым из уровня в уровень нужно было выполнить одну и ту же простую задачу — добраться до следующего убежища, поближе к спасительному вертолету/самолету/броневику.

Между одной дверью и другой — сотни зомби, управляемых инновационной технологией AI Director, которая отслеживала действия игроков и посылала против них адекватное количество живых мертвецов и зомби-боссов. Игрокам приходилось держаться ближе друг к другу (одиночек быстро съедали), кооперировать свои действия и дальновидно рассчитывать количество оставшихся аптечек и боеприпасов.

Ну а в специальном режиме можно было играть за самих зомби-боссов, и это была совсем другая история: думать о здоровье было больше не нужно, основная задача босса — незаметно подобраться к выжившим и нанести им максимальный урон.

Реиграбельность каждой кампании была огромная. Мало того, что AI Director регулярно делал гадости (даже если за вашей спиной только что было тихо — это не значит, что через секунду на вас не набросится весь контингент ближайшего морга), так еще и разные люди по-разному вели себя в команде: кто-то стабильно бросал товарищей в беде, кто-то вечно норовил отбиться от группы, а новички зачастую забывали лечиться.

После такого мощного старта было бы логично ожидать долгой истории со счастливым концом, аддонами, модами и DLC. И вдруг разработчики анонсируют этот «как бы сиквел» — тут-то фанаты и разъярились. Сложно было отделаться от чувства, что вместо положенного контента нам собираются еще раз продать ту же самую игру, для приличия оснащенную цифрой «2».

К счастью, Left 4 Dead 2 — как раз тот случай, когда свою неправоту признаешь охотно и даже с радостью. Если брать эту игру за отправную точку, то первая часть по сравнению с ней покажется чем-то вроде Left 4 Dead 0,5. Остовом без обшивки, машиной без мотора, концептом без реализации. На котором, как выяснилось, разработчики лишь тренировались, а спустя год наконец-то превратили его в полноценную игру — такую, какой она должна была быть с самого начала.

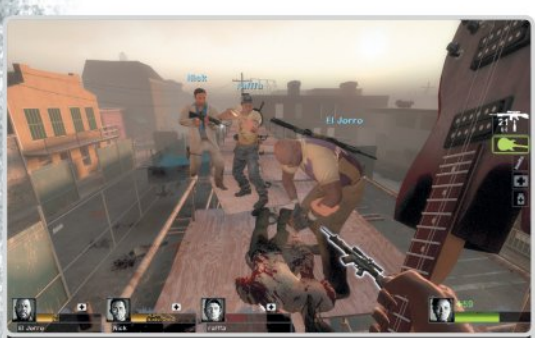
В первые полчаса вы можете и не заметить разницы — в Left 4 Dead 2 нужно играть долго и непременно с живыми людьми. Вот тогда-то и начинается то, ради чего мы все сюда и пришли: чат разрывается от сообщений вроде «черт, вот это было круто, пойду-ка заварю себе чай» или «сейчас мы вдвоем бежим заправлять машину, Руфус — прикрывает нас, а оставшийся контролирует первый этаж».

Впрочем, кто кого контролирует — это еще вопрос. Вторая часть стала *намного* сложнее первой, так что даже на нормальном уровне сложности четверка игроков должна передвигаться по уровню буквально спина к спине, чтобы выжить среди толп зомби. Героев-одиночек здесь, как и раньше, не любят и убивают почти сразу, но на каждом уровне теперь обязательно есть моменты, когда команда должна разделиться, чтобы пройти дальше.

К примеру, в торговом центре воет сигнализация, которая приманивает все новые и новые полчища зомби, а кнопка выключения находится в какой-нибудь кабинке под потолком. Самый дерзкий из игроков вкалывает себе адреналин (обеспечивает неплохое ускорение, но вреден для здоровья) и сломя голову бежит отключать сирену — иначе товарищи внизу долго не продержатся. А они, в свою очередь, стараются простреливать всю траекторию «бегуна», чтобы в случае чего метким выстрелом освободить его из лап босса.

На другом уровне предлагается завести машину, которую перед этим необходимо заправить топливом. Тяжелые канистры разбросаны по нескольким этажам, но пока игроки несут их к машине, они не могут стрелять. А случайная пуля может уничтожить не только драгоценное топливо, но и всех, кто оказался поблизости.

Поэтому распределение ролей в команде, которое раньше было совершенно необязательным, стало одним из залогов выживания. Например, следует заранее решить, кому из игроков предстоит нести дефибриллятор и оживлять павших



Бодрящая рок-музыка могла бы развлечь выживших в недолгие минуты передышек, но вот беда — струн на гитаре осталось всего три.

Одно из главных нововведений Left 4 Dead 2 — динамическая погода. В следующий раз этот дождь может превратиться в ураган.

коллег. Кому прикрывать команду с гранатометом. Чтобы выжить здесь, особенно на высоких уровнях сложности, приходится действовать максимально слаженно. Пожалуй, именно кооперативной Left 4 Dead 2, а вовсе не одиночным **Resident Evil** или **Silent Hill** лучше всего удалось передать значение термина survival horror. Когда весь отряд корчится на земле в ожидании помощи, а вы слышите у себя за спиной мерзкое хихиканье Жокея, становится не по себе. А когда приходится истерично палить в толпу зомби из автомата, заранее зная, что патронов на всех не хватит, — спина неожиданно покрывается холодным потом.

Ниндзя против зомби

Новые персонажи, как и многое другое в Left 4 Dead 2, не вызывали восхищения на скриншотах, но оказались куда интереснее в реальности. Главное, ни при каких обстоятельствах не включать русскую озвучку, ведь говорить голосом толстого негра-физрука может только настоящий толстый негр.

Сиквел по-прежнему не отягощает нас сюжетом и предысторией, зато все пять кампаний (на одну больше, чем в оригинале) нанизаны на одну, хотя и весьма условную нить событий. Четверка выживших (расклад прежний — трое мужиков и одна девушка) спасается из зараженного города, по пути преодолевая парк развлечений с американскими горками, типичный американский мотель, топкие болота и фермы с кукурузными полями, чем-то похожие на первые уровни **Call of Juarez: Bound in Blood**.

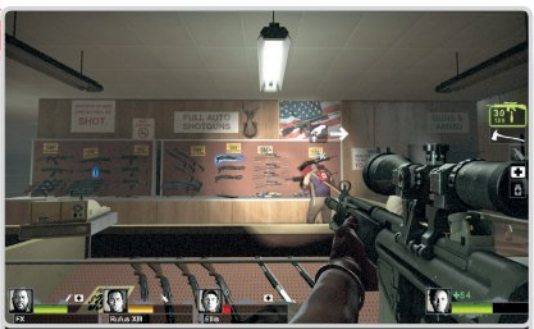
Внешне Left 4 Dead 2 — совсем другая игра, где почти нет вонючих подворотен и канализаций из первой части. Более того — добрая половина игры вообще происходит при солнечном свете, который обнажает возрастные морщины движка Source, в оригинале прикрытые непроглядной тьмой. Но открытые пространства и дневной свет, как оказалось, нужны не только ради свежести ощущений, но и ради тактического простора. В арсенале игры, изначально очень бедном, появилось сразу несколько винтовок с оптическим прицелом, мощнейший автоматический дробовик, AK-47, штурмовая винтовка FN SCAR, стреляющая короткими очередями, и гранатомет M-79.

Но и это еще не все: на уровнях иногда удается разжиться лазерными целеуказателями и новыми типами патронов (вы каких зомби предпочитаете — горящих или взрывающихся?), которые можно комбинировать с любым из стволов. Как шутер вторая часть вообще сделала огромный скачок вперед — не меняя движок и физику, разработчики добавили в игру кучу оружия и гаджетов, а также полноценную расчлененку. Любой выстрел из дробовика в упор теперь будет иметь далеко летящие последствия для зомби, а точечные отстреливания рук и ног лишь замедлят, но не остановят их. Необходимо отделить голову от тела или уничтожить мозг, не забывайте.

Но главный смысл расчлененки — демонстрация возможностей холодного оружия. Впрочем, вместо фразы «холодное оружие» мы могли бы с чистой совестью написать здесь лишь одно слово — *бензопила*, ведь ничего круче вращающейся цепи с отлетающими от нее кусками подгнившего мяса в этой игре и представить-то себе нельзя. Но рубить врагов катаной, электрогитарой, сковородкой, топором или фирменной монтировкой из **Half-Life** тоже бывает по-своему интересно, тем более что бензин для них, в отличие от бензопилы, не потребуется.

Убить клоуна

Для того чтобы не превращать игрока в ходячую газонокосилку, разработчики не только увеличили количество пушечного мяса, но и добавили несколько усиленных разновидностей зомби (см. врезку). Трое новых боссов — еще более мерзких, чем прежние (которые тоже никуда не делись), окончательно уравновешивают баланс игры. Жокей, распухший гном в майке-алкоголичке, умеет запрыгивать на шею, откуда его можно стряхнуть лишь с посторонней помощью — например, хорошим ударом топора. Громила — ослабленная и однорукая версия Танка, а Плевальщица умеет изрыгать ядовитую кислоту зеленого цвета, причем делает это даже на огромном расстоянии.

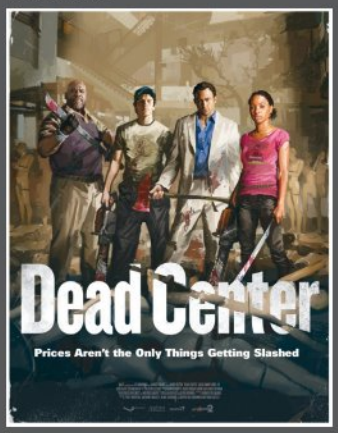


Арсенал оружия увеличился в разы — сравните это с базовым набором из первой части.

Интересно, какой безумец мог назвать бензопилу «Дружбой»?

Где привычно и безопасно?

Dead Center



Что лучше — быть съеденным зомби или сгореть в огне? На солнечных улицах города Саванна одинаково возможно и то, и другое. Единственным безопасным местом в этой бывшей колониальной дыре может считаться лишь торговый центр, где в настоящее время проводит автограф-сессию лучший американский гонщик на серийных автомобилях Джимми Гибс-младший. Впрочем, сам чемпион после нашествия зомби уже вряд ли когда сможет поучаствовать в гонках, а вот чемпионская машина Джимми Гиббса, которая выставляется на первом этаже здания, — очень даже.

Swamp Fever

Дельта реки Миссисипи дала миру не только хлопковые плантации, чернокожих рабов и Марка Твена, но также прекраснейшую в мире музыку — блюз. Именно отсюда родом происходят все великие блюзмены, среди них — Мадди Уотерс, Хаулин Вулф и Роберт Джонсон, который, по легенде, продал душу дьяволу в обмен на умение играть на гитаре. Свидетелей той истории уже давно нет в живых, а гитара здесь используется в основном для убийства зомби, которыми буквально кишат окрестные болота. А с началом эпидемии местные жители снова практикуют линчевание всех неугодных в независимости от цвета кожи.

Hard Rain

Если вы еще недостаточно промокли на болотах — добро пожаловать в занюханный портовый городишко Дукатель на берегу Миссисипи, который примечателен ровно двумя вещами: здесь постоянно идет дождь и именно здесь, как назло, у вашей лодки закончится солярка. Ближайшая рабочая колонка находится в нескольких километрах пути, включающих населенные зомби улицы городка, ферму и кукурузное поле. К ночи дождь превратится в потоп, а вам, по колено в воде, придется тащить на себе драгоценное топливо обратно на причал. Но чего не сделаешь ради того, чтобы поскорее убраться отсюда?

Dark Carnival

Всегда мечтали прокатиться на самых быстрых в мире американских горках? Что ж, сегодня к вашим услугам их особо опасный вариант со стрельбой! Тем, кто убьет как можно больше зомби, — бесплатный пропуск на ночной концерт группы Midnight Riders, сопровождающийся беспрецедентным световым шоу. Для тех, кто не носит бороды и косухи, в нашем цирке-шапито выступают клоуны, а специально для влюбленных пар — романтичный аттракцион «Туннель любви» с розовыми фламинго, уютными корабликами и голодными зомби. Тем, кто приходит с шотганом, — вход бесплатный.

The Parish

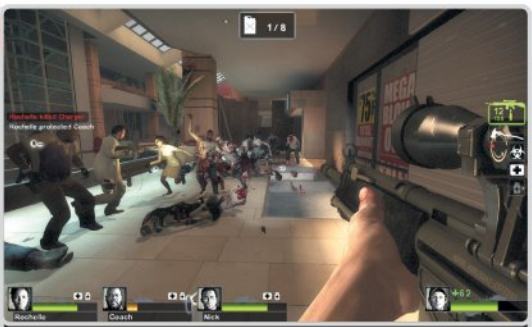
А вот и пункт назначения — Новый Орлеан, который в 2005 году был наполовину стерт с лица земли ураганом «Катрина». Но то, что происходит в городе сейчас, наверняка сотрет и вторую его половину тоже. С началом эпидемии обстановка в городе не особо изменилась: на улицах по-прежнему опасно появляться безоружным, а нарушившие это правило могут лишиться не только денег и телефона, но и мозгов. Полицейский спецназ, превратившись в зомби, тоже перешел на другую сторону закона, не утратив при этом формы, — подстрелить этих ребят особенно трудно. Но главное, что за мостом выживших ждет вертолет.

Главное, что за них по-прежнему можно играть в командных матчах. И здесь весьма кстати приходится новый режим — Scavenge («Сбор»), в котором разработчики снова эксплуатируют так полюбившуюся им идею с таскании канистр. Пока выжившие, подобно рабочим пчелам, заняты сбором бензина, зомби-боссы пытаются подобраться к ним поближе, открутить голову и отбить драгоценное топливо. Ну и, наконец, последний заслуживающий внимания режим — «Реализм», который предназначен для тех, кому оригинальная кампания показалась недостаточно сложной. Поскольку игроки и оружие в нем больше не будут подсвечиваться яркими силуэтами, искать попавшего в беду напарника придется только по звуку.

Последний традиционно великолепен — оружие бабахает так, как от него и ждешь, а отвратительная отрыжка толстого Бумера заставляет рефлекторно зажать нос, приготовившись к атаке блевотиной. Но самый лучший пример использования звука в игре — это, безусловно, момент, где нужно привлечь внимание спасательного вертолета, устроив настоящий рок-концерт. Пока мы в одиночку бегаем по сцене и ищем кнопку включения фейерверков, бывшие любители хеви-метал берут штурмом галерку, где окопались наши напарники с дальнобойными винтовками. Ну а когда световое шоу (которое происходит под грохот фонограммы местной группы Midnight Riders) достигает своей кульминации, мы хватаем в руки гитару и следующие пять минут отбиваемся от лезущих на сцену подгнивших фанатов. Ничего веселее в командных шутерах никогда не было, да и неизвестно, когда еще будет.

■■■

И это, пожалуй, лучший комплимент Left 4 Dead 2. Игра, в которой можно отстрелить накладной нос у клоуна-зомби или забрызгать босса консервированной блевотиной Бумера, уже заслуживает «Выбора редакции». Вторая часть больше, сложнее и веселее первой, за что мы даже готовы простить ей не слишком уместную «двойку» в названии. Это все та же взрывной силы игра, что и год назад, только доведенная до ума — с разнообразными боссами, оружием, гаджетами и игровыми ситуациями. Такими темпами до выхода мифического третьего эпизода **Half-Life 2** она успеет превратиться как минимум в трилогию. В концепции Left 4 Dead по-прежнему есть что улучшать, но сейчас, простите, мне пора — в 23:00 назначена дружеская пробежка по болотам. ■



Зомби в супермаркете — одна из классических сцен любого зомби-хоррора. И одна из самых жизненных.

Одно из главных недокументированных свойств второй части — вдруг проснувшееся чувство юмора. Разумеется, довольно черного.

А голос как у алкашей

В Left 4 Dead 2 некоторые зомби получили среднее специальное образование

Клоун

Противные клоуны в полосатых штанах и подтяжках встречаются только в кампании Dark Carnival. Они не только пугают, но умеют призывать обычных зомби скрипящим звуком своих штиблет. Убивайте их первыми.

Грязевик

Грязевые люди живут в болотах (кампания Swamp Fever), где они практически незаметны из-за того, что редко ходят в полный рост. В отличие от своих «коллег», грязевики довольно слабы, но зато умеют забрызгивать глаза игрока болотной грязью.

Зомби в костюме химзащиты

Эти зомби встречаются на протяжении самой первой кампании — Dead Center. Носят костюмы двух цветов, желтого и зеленого, и совершенно не горят в огне. Иногда носят с собой образцы блевотины Бумера.

Спецназовец

Даже став зомби, спецназовцы остались сильными противниками: они носят броню, пуленепробиваемый шлем, а иногда — дубинку. Стрелять в них лучше со спины, а встречаются они только под конец — в кампании The Parish.

Строитель

Зомби-строители встречаются только в кампании Hard Rain, где их спецодежду очень просто различить среди постоянной темноты и ливня. Носят каски, из-за чего устойчивы к хедшотам и не слышат тиканье бомбы.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Единственное, что смущает в Left 4 Dead 2, — скороспелая «двойка» в названии. Но поверьте — игра действительно в два раза лучше.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	10

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Жанр
Стратегия
Ролевая игра

Издатель
Акелла

Разработчик
.dat

Похожесть
Серия Heroes of Might&Magic
Age of Wonders

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.disciples3.ru

Кирилл Волошин

DISCIPLES III RENAISSANCE

Выход Disciples 3: Renaissance — событие в некотором роде знаковое. Планеты выстроились в ряд, круг замкнулся, день «Д» наступил, достижение разблокировано: с релизом этой игры все ключевые стратегические серии, ведущие свою родословную от King's Bounty (также в списке — Heroes of Might & Magic и сама King's Bounty), официально поселились в России.

Все произошло стремительно: еще недавно в «Акелле» нам не могли с уверенностью сказать, выйдет ли игра в этом году. История разработки была долгой и запутанной и растянулась на семь долгих лет (вторая часть игры вышла, напоминаем, в 2002 году). Если бы Disciples 3 была девушкой, к которой мы явились на свидание, то за это время букет цветов успел бы миллион раз поникнуть и завянуть, коробка конфет — рассыпаться в прах, а сам горе-любовник — зарасти мхом. Но ради такой шикарной игры, как Disciples 3, мы смогли бы подождать и еще год-другой.

Как гений чистой красоты

Коротко напомним причины нашей любви: Disciples — это серия пошаговых стратегий в духе Heroes of Might & Magic, наделенная губительной красотой и наркотическим геймплеем. Первая часть вышла еще в 1999 году. Там было все, за что мы любим «Героев»: исследование сказочных земель, пошаговые бои, возня с армиями и городами. Но Disciples по духу ближе к ролевой игре: авторы делали акцент не на строительстве и сборе ресурсов, а на атмосфере и настроении, на сюжете и диалогах, на развитии героя и его подчиненных.

По всем правилам, следующие несколько абзацев мы

В тылу без помощи подручных-воевод приходится очень тяжело — из-за постоянных нападений врагов на источники ресурсов.

За символическую плату глобальные заклинания можно превратить в руны, которыми герой способен пользоваться прямо в бою.

Точки роста

Грамотно используя места силы на поле боя, можно добиваться победы даже в безнадежных, казалось бы, схватках. Учтите: арена вместе с расположением и количеством таких точек каждый раз генерируется случайным образом

1 — Вставший сюда боец ближнего боя будет бить в два раза мощнее. Поэтому важно как можно быстрее занять эту позицию и расположить вокруг других воинов, которые смогут перехватывать атаки врага. Развернув оборону, выманивайте неприятеля именно сюда, а если не можете занять точку за ход, то ни в коем случае не оставляйте вплотную к ней своего воина.

2 — Заняв этот пригорок, любой лучник сможет сильнее и точнее разить врага. Соответственно, бойцов ближнего боя лучше поставить перед этим местом, обеспечив удобное прикрытие своему стрелку.

3 — А здесь многократно возрастает сила магических атак. Тактика такая же, как в случае с лучником. Если не успеваете переместить сюда мага, а рядом трется вражеский колдун, смело захватывайте точку любым бойцом. Бонусов не будет, но зато и неприятель останется с носом. А если вражеский маг сразу после атаки отступает, не спешите за ним: в следующий ход он может занять оставленную вами позицию.

должны были бы посвятить подробному разбору игровой механики новой игры, но это очень сложно делать, когда второй час подряд просматриваешь гигабайт отснятых скриншотов. Графическая составляющая всегда была сильной стороной игры, и москвичи из .dat успешно продолжают эту традицию. Дело не только в новом движке, спецэффектах и высокодетализированной сбруе на эльфийских лошадях. Это все технологии. Гораздо важнее, что у Renaissance есть узнаваемый стиль. С точки зрения дизайна почти каждый юнит в игре, анимация каждого заклинания и даже увитый бронзовой вязью экран — безупречны.

Кроме того, суровую и мрачную готическую атмосферу оригинала разработчики усилили и дополнили необязательными на первый взгляд деталями — например, желтыми листьями, которые падают в игровом меню и даже на поле боя. И когда узорное эльфийское копье рассекает ветвистые рога Герцога Ада на фоне меланхолично опадающей осенней листвы, жалеешь только, что все это не происходит под музыку Шопена.

Обыкновенная готическая история

Сюжет третьей части в точности следует традициям серии. Разработчики оригинальных игр всегда уделяли много внимания персонажам, их взаимоотношениям и интригам: как и в любом порядочном эпическом фэнтези, в Disciples решаются вопросы вселенской важности. Боги спорят и предают друг друга, ангелы и демоны меняются ролями, черное оказывается белым — и наоборот: ребенок убивает собственного отца, прекрасная императрица влюбляется в черта, люди, стремясь спасти королеву, случайно убивают ее... Сквозная тема сюжета всей серии — фатализм: кто-то из героев всеми силами пытается избежать предначертанной участи, а другие, наоборот, готовы следовать за своей судьбой хоть на край света.

Иноэль — ангел в женском обличье и центральный персонаж Renaissance — мучается примерно теми же вопросами, что и герои предыдущих частей: какова ее истинная цель на грешной земле? нужно ли следовать предназначению или лучше жить своим умом? История, конечно, запутанная, но тех, кому хватит терпения разобраться в ней, оторвать от экрана будет практически невозможно.

Особенность сценария третьей части в том, что на этот раз все три кампании (за людей, эльфов и демонов) связаны единым сюжетом, а потому настоятельно рекомендуется проходить их последовательно. Главный герой каждой из них на этот раз не безликий «лидер», а четко прописанный персонаж. За людей отдувается капитан Ламберт, за проклятых — демон Хаархус, за эльфов — полководец Эрион. В какой-то момент пути героев пересекаются, а нам дают возможность взглянуть на одни и те же события глазами каждого из них.

Во время выполнения миссий скучать тоже не придется. Основная задача, как правило, сводится к тому, чтобы дойти до ключевой локации, отвоевать такой-то город, источник ресурсов и т.д. Но героическая рутина постоянно перемежается роликами на движке, диалогами и

Для каждого лидера и сюжетного персонажа заготовлен свой арсенал оружия и экипировки. Причем вся новая одежка отображается на модели героя.

Нанятый в ходе одной из миссий лидер переходит в следующую вместе с набранными уровнями. Но чтобы призвать его, придется заплатить кругленькую сумму.

прочими сюжетными неожиданностями: мы находим и теряем союзников, в зачищенном тылу неожиданно десантируются толпы врагов, герои попадают в засады, ищут обходные пути.

При этом в Renaissance чаще, чем в предыдущих частях, выдаются побочные задания, что еще больше сближает игру с RPG. Жители какого-нибудь города могут попросить вас спасти их от нашествия троллей, алхимик — достать редкий цветок, раненый крестьянин — найти схваченного бандитами брата, а седой старец — принести воды из колодца. Ничего особенного, но пресловутый цветок ожидаемым образом может оказаться на другом конце карты, а колодец — под охраной водных элементалей.

Те же плюс герои

Впрочем, даже без диалогов, роликов и побочных квестов здесь было бы чем заняться. Бродить по карте, прокачивать своего героя и войска, собирать сокровища и раздавать на орехи монстрам — процесс сам по себе увлекательный, а в третьей части контента стало еще больше. В дополнение к заброшенным храмам, сундукам, магазинам и монстрам добавились типичные для «Героев» часовни, фонтаны, колодцы и алтари, которые дают вам различные временные бонусы: лечат, усиливают атаку или защиту, приносят дополнительный опыт. Кроме того, появились подземелья, где можно разжиться дополнительным опытом и артефактами.

Доработана боевая система. Если раньше юниты просто по очереди атаковали друг друга, то теперь они вольны перемещаться по полю битвы (как в Heroes of Might & Magic). Тех, кто считает это преступлением против традиций серии, просим не беспокоиться: хуже игра от этого не стала, а вот разнообразнее — пожалуй. Тем более что одним лишь копированием HoM&M авторы не обошлись: на арене есть специальные участки, заняв которые, юниты получают бонусы к характеристикам (см. врезку).

Сработало и другое спорное нововведение. В третьей части, напомним, исчезли юниты, которые устанавливали жезлы рядом с источником ресурсов. Теперь сам герой захватывает такие точки и оставляет стражу, которая самостоятельно бьется с врагами, получает опыт и постепенно растет в уровнях. Более того, можно поддерживать охрану своими войсками и снабжать ее зельями. Все это превратило рутинное перетаскивание жезлов по карте в напряженную тактическую борьбу за контрольные точки.

На пользу пошли и новшества в ролевой системе. Сюжетные и наемные герои теперь обладают полноценным набором умений и характеристик. С каждым новым уровнем мы распределяем свободные очки по знакомым параметрам (сила, ловкость, выносливость, интеллект, сноровка) и выучиваем новые перки (у каждого персонажа — свой набор). Соответственно, в бою теперь можно применять не только зелья и магию из инвентаря, но и активные умения.

Прочие изменения не столь существенны, и в основном в игре предстоит заниматься тем же, чем обычно. Мы все так же разучиваем и применяем заклинания на глобальной карте, копим ресурсы (их список дополнился камнем), строим в городах всевозможные стрельбища и конюшни и нанимаем знакомые виды юнитов (все те же грифоны, титаны, бесы, лучники, белые маги, адепты, копейщики и пр.). Войска, как и раньше, могут развиваться по нескольким альтернативным веткам. И кем в итоге станет достигший нового уровня рыцарь — паладином или инквизитором, — зависит от того, какое строение вы возведете.

Тщательнее надо, тщательнее!

Однако не все идеально. Во-первых, баланс явно требует доработки. Одни умения используются крайне редко, а другие фактически становятся узаконенным читом: выучив способность, которая превращает практически любого врага в хилого крестьянина, герой может перемалывать неприятелей целыми партиями. Наблюдаются проблемы со сложностью. Где-то нам позволяют дешево покупать фактически

Роль спецюнитов каждой расы (титаны, грифоны и изверги) заметно возросла: зачастую они подменяют собой всех остальных бойцов.

непобедимых наемников, а где-то, наоборот, уже в самом начале миссии враг выдвигает навстречу орды недружелюбно настроенных чертей. При этом вражеский AI зачастую ведет себя неоправданно глупо и в ситуации, когда ему нужно захватить наш город, позволяет отвлечь и выманить себя простейшим отвлекающим маневром — в Disciples 2 компьютер таких ошибок не совершал. Ну а интерфейс лишился ряда полезных функций, например возможности устроить быстрый поединок.

Кроме того, несмотря на весь новый контент, Renaissance заканчивается феноменально быстро. Всего лишь три кампании без мультиплеера и даже фактически без независимых одиночных сценариев (все карты в этом режиме повторяют сюжетные миссии) — это откровенно жидкий паек, ничего такого не позволяла себе ни одна часть серии, ни один аддон к Disciples 2. Понятно, что авторы оставляют пространство для будущих дополнений, но это еще не повод обделять покупателей оригинальной игры сегодня — тем более после семи лет мучительного ожидания.

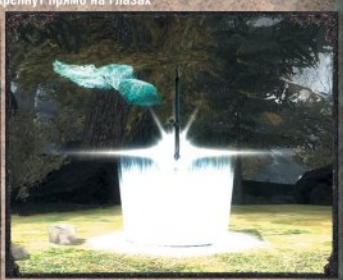
Наконец, авторам не удалось избежать типичной для отечественных игр проблемы — недостатка тестирова-

Эволюция в картинках

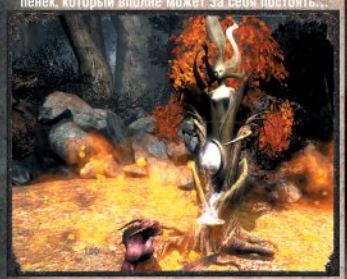
Стражи, охраняющие источники ресурсов, у каждой расы свои. По мере участия в битвах и просто со временем они получают новые уровни и крепнут прямо на глазах.

У эльфов ресурсы изначально сторожит такой вот пенек, который вполне может за себя постоять...

У демонов стражем ресурсов изначально выступает такая Искра...



Страж границ у людей на первом уровне, как видите, лишен живота и ручек...



...но вскоре пенек превращается в феерический дуб в форме голой женщины.

...из которой через какое-то время возгорается настоящее Пламя.

...но потом он накачивает такой пресс, что эльфу не помогут никакие ветвистые рога.

Ни в коем случае не пользуйтесь функцией автобоя: без чуткого присмотра искусственный интеллект способен проиграть даже простое сражение.

Города теперь автоматически получают новые уровни и обрастают крепостными стенами. Но зато после захвата они снова превращаются в хилые деревеньки.

ния. Во всяком случае, наша пресс-версия («Фактически финальная», — уверяли в «Акелле») содержала приличное количество багов. Позже разработчики предоставили новую, якобы более стабильную версию, но некоторые серьезные ошибки остались и там, а вылетала игра еще чаще... Мы, конечно, надеемся, что все это лишь временные проблемы и та Disciples 3, в которую вы играете сейчас, избавлена от технических шероховатостей, но если это не так, то финальную оценку можно мысленно снизить как минимум на балл. Как иначе бороться с русской народной традицией выпускать игры, подступать к которым можно только спустя пару месяцев массированной обработки патчами, мы не знаем.

■■■

Впрочем, играя даже в такую версию, автор чувствовал себя мышью из бородатого анекдота, которая, несмотря на лютую боль и страдания, продолжала поедать кактус. Под плотным слоем технических ошибок — увлекательная игра с богатым потенциалом. Оставив нетронутыми базовые принципы серии, авторы внесли точечные и в большинстве случае оправданные изменения в концепцию, уделили еще больше внимания сюжету и ролевым элементам, расстарались с артдирекшеном.

Ценность Disciples 3 многократно возрастает, если вспомнить, что такие игры сегодня — большая редкость. Heroes of Might & Magic деградировали до уровня браузерной игры (Might and Magic Heroes Kingdoms), серия Warlords превратилась в стратегию с элементами казуальной головоломки (см. Puzzle Quest: Challenge of the Warlords), а авторы Age of Wonders радостно гоняют гоблинов в Overlord. Есть еще, конечно, King's Bounty от Katauri Interactive, но со времени выхода первого дополнения никаких новых анонсов на ее счет не было. Так что если вы любите пошаговые стратегии — можете прямо сейчас начинать писать письмо Деду Морозу и просить у него Disciples 3. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Оправданность ожиданий: 80%

Дождались?

За минувшие семь лет Disciples пережила смену разработчика и гражданства, но хуже не стала: в душе это все та же мрачная пошаговая стратегия с наркотическим геймплеем. Теперь — в 3D!

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,5

«Отлично»

"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "A.O.X.D." are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" is a registered trademark of Sony Corporation. "SONY" and "make.believe" are trademarks of the Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved. "Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

Реклама

Жанр
Квест

Издатель
dtp. Entertainment

Разработчик
Cranberry Production

Похожесть
- Серия Gabriel Knight
- Secret Files: Tunguska

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.blackmirror2-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Желательно:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Black Mirror II

Кирилл Волошин

Чехам как-то удивительно не везет на издателей. Сиквел атмосферного чешского ужастика **The Black Mirror** повторил судьбу военно-полевого шутера **Operation Flashpoint**: владельцы бренда отобрали у разработчиков права на созданную ими игру и отдали их в руки совершенно незнакомым людям. В итоге из **Operation Flashpoint 2** и **The Black Mirror 2** вышли неплохие игры, которые, однако, имеют к оригиналу примерно такое же отношение, как голливудский «Звонок» — к японскому.

Истоки

В 2003 году The Black Mirror произвела локальную сенсацию. Пресса встретила ее неоднозначно, но поклонники квестов пришли в восторг от этой игры, сделанной четырьмя никому не известными чехами из студии с подходящим к случаю названием **Unknown Identity**. Формула успеха — это секрет Полишинеля. Задолго до The Black Mirror ее использовала Джейн Дженсен в своей культовой серии **Gabriel Knight**, а училась Джейн, конечно же, у Эдгара Аллана По: запутанный мистический сюжет, старинные замки и кровавые семейные тайны, примат диалогов над пазлами, хмурая готическая атмосфера.

История крутилась вокруг знатного английского семейства Гордонов. Мы играли за Сэмюэля Гордона, который вернулся в родной замок Black Mirror спустя двенадцать лет после того, как здесь во время пожара погибла его жена. Поводом для приезда стала таинственная кончина Уильяма, дяда главного героя. Но это была лишь первая смерть в череде многих, случившихся после приезда Сэма. Тот взялся раскрыть тайну загадочных убийств, но разгадка оказалась тяжелее самого кошмарного похмелья: убийцей оказался сам Сэмюэль, попавший под чары своего демонического предка.

Эта тяжелая история была поставлена в соответствующих декорациях: красно-черная палитра, напряженная музыка, мрачная красота средневекового замка, пугающие взгляды с фамильных

Как всегда у немцев, в игре гибкая система подсказок, удобное управление и возможность подсвечивать предметы.

Дизайн фастфуда — выше всяких похвал, но мы-то пришли сюда за кровавыми тайнами знатных британских семейств!

Не думай о секундах свысока

Как и в большинстве квестов, фактор времени в The Black Mirror чаще всего носит эфемерный характер. Но все-таки в некоторых ситуациях думать придется очень быстро

Привычное размеренное исследование локации...

...может быть прервано самым бесцеремонным образом. Счет в такой ситуации идет на секунды.

Зажатый в угол Дарен должен в считанные мгновения принять единственно верное решение.

Одно неверное движение — и смерть.

портретов, какие-то темные катакомбы, психлечебница, древние гробницы, растерзанные трупы…

Разработкой сиквела изначально занимались сами чехи, но потом немецкий издатель (**dtp. Entertainment**) почему-то отдал игру своим землякам из **Cranberry Production**. Те раньше работали в **4Head Studios** и специализировались на стратегиях — именно они сделали отличную серию **The Guild**. Дебютным квестом для Cranberry Production стала **Mata Hari**. А там помимо волнующих танцев были проблемы с логикой и свойственный многим немецким квестам обезжиренный игровой процесс: вроде бы все составляющие на месте, но нет чего-то такого, что держало бы перед монитором до финальных титров.

Вообще, средний немецкий квест сегодня — это олицетворение мейнстрима, попкультуры в приключенческом жанре: слепленный из штампов сюжет, только проверенные временем пазлы, минимум новаций, максимум удобств для игрока (подсветка предметов и гибкая система подсказок прилагаются). Одним словом, такой очень немецкий, холодный и прагматичный подход. Вопрос в том, насколько он будет уместен в сиквеле авторского хоррора про мрачные старинные поместья.

Смена поколений

Сюжет The Black Mirror 2 стартует в США, в 1993 году, спустя двенадцать лет (снова!) после событий оригинала. В некотором провинциальном городке проводит каникулы студент Дарен. Он подрабатывает в фотомастерской, суетится на побегушках у хозяина, а однажды встречает красивую девушку, которая на пятой минуте знакомства называет Дарена «мой герой», а еще через час просит сфотографировать ее лежащей в изящной позе на диване. Все это, конечно, поначалу обескураживает. Вместо готической атмосферы и мрачной поэтики — серые будни американского студента, вместо величественных замков — фастфуды, вместо исследования старых рукописей под треск поленьев в камине — уборка рабочего места, починка лампочки, поход на почту за посылкой…

Постепенно сценарий набирает обороты, но разочарование остается. Перед нами — тот самый предельно прагматичный немецкий квест, авторы которого монотонно отрабатывают обязательную программу. Вот вам романтическая линия, вот благородный юноша, приходящий на помощь несчастной девушке, вот предоплаченные Таинственные Тени Прошлого. А в качестве бонуса — робкие попытки пошутить и затронуть актуальные вопросы. Немецкие разработчики в игре про старинное английское семейство пытаются передать атмосферу американской действительности и для этого выводят на сцену слепых ветеранов войны во Вьетнаме, которые ведут заезженные разговоры про Буша и Ирак. Выглядит, скажем так, натянуто.

Не радуют и загадки. Как и оригинал, The Black Mirror 2 — это классический point & click квест, в котором есть диалоги, сбор предметов и разнообразные пазлы. Но в первой части во главе угла стояли именно беседы, а головоломки выступали в качестве приятного дополнения. А Cranberry с переменным успехом пытаются угодить всем сразу и с порога вываливают на нас кучу диалогов, пазлов и всевозможного хлама, которым быстро забивается инвентарь. Все равно что положить в рот жеваную жвачку: занять челюсть можно, но сложно почувствовать вкус.

И комбинации предметов, и головоломки словно взяты из затертой методички по составлению среднестатистического квеста. К тому же многие из них мы видели еще в первой части. Дарен постоянно кому-то подсыпает снотворное, за каждой второй картиной находит непременно сейф или тайник, составляет фотороботы, складывает пазлы из разорванных записок... А мы ловим себя на мысли, что у авторов заело пластинку: не раз и не два вас попросят, например, отвлечь кого-нибудь, чтобы добраться до нужного предмета.

Как мы знаем из примерно сотни игр и кинофильмов, от старых поместий добра не жди.

Один из редких оригинальных пазлов: чтобы открыть кодовый замок, Дарен сначала должен взвесить труп в морге, а потом каким-то образом потяжелеть на 45 кило.

По степени натурализма вторая часть в конечном счете не уступает первой.

Всем, кто собирается играть в Black Mirror 2, лучше даже и не знать, что происходит на этом скриншоте.

На месте и упомянутые выше проблемы с логикой. Представьте: убит владелец магазина. Известно, что накануне он уволил одного из сотрудников, а у того было сразу несколько мотивов отомстить хозяину. Что делает с таким сотрудником полиция в игре The Black Mirror 2? Отнюдь не задерживают «до выяснения», как можно было бы подумать, а ограничиваются парой невинных вопросов.

В итоге на всю первую половину игры приходится два более-менее оригинальных пазла, столько же запоминающихся персонажей. И лишь один труп — и это в сиквеле одного из самых жестоких квестов десятилетия! Все кажется слишком стерильным: мало напряжения, мало крови, а главный герой предстает каким-то образцово-показательным пионером на линейке. Дарен не курит, не пьет, равнодушен к порнографическим картинкам, а обидчику матери может лишь погрозить кулачком. То есть в нем нет ничего такого, что заставляло бы сопереживать ему. Как поет в таких случаях одна петербургская группа, лучше бы пил и курил…

Возвращение к истокам

Но во второй половине игра неожиданно преображается. Когда сценаристы после долгих предисловий и туманных намеков наконец привозят Дарена в замок Black Mirror и прилегающую деревню Уиллоу-Крик, у пресного немецкого квеста появляется вкус и запах. Причем сначала это даже не ожидаемый запах крови, а соленый привкус иронии. За прошедшие годы деревня превратилась в туристический центр, который всеми способами пытается заработать на разыгравшейся здесь двенадцать лет назад трагедии.

Ушлые селяне возвели гостиницу: там можно не только снять номер с видами на «ужасающий кровавый замок», но и купить красочный путеводитель по местам «боевой» славы Гордонов или приобрести мистический Жезл душ из первой части (правда, в пластмассовом варианте и на батарейках). А еще тут есть музей, где восковые фигуры членов семьи Гордонов по нажатию кнопки начинают отрезать друг другу головы и нелепо тыкать бутафорским ножом в бутафорского мальчика.

А потом немцы на протяжении нескольких глав «дают», наконец, настоящего сурового «Черного зеркала». Игра резко мрачнеет. Действие перемещается в руины, катакомбы, гробницы и в скрипящие половицами коридоры замка, под холодные взгляды с портретов. Мы встречаем старых знакомых, видим призраков в зеркале, мучаемся ночными кошмарами и чуть ли не спотыкаемся о свежие трупы. Сваренная в кипятке кухарка, свежезажаренная девушка — да, теперь мы узнаем сиквел The Black Mirror. А штампованные пазлы авторы наконец разбавляют адреналиновыми загадками на время (см. врезку).

Кроме того, распрямляется пружина сценария: ситуация несколько раз переворачивается вверх тормашками, заставляя нас вместе с героем гадать: что, где, когда, а главное, как и кто? Не все идеально: остаются вопросы к логике (каким же надо быть идиотом, чтобы привязать жертву к креслу *на колесах*?!), а некоторые сценарные ходы приближаются к опасной черте, за которой начинается территория мексиканских сериалов. Но так или иначе, всеми правдами и неправдами авторы добиваются того, что история полностью захватывает зрителя.

■■■

Перед нами тот редкий счастливый пример, когда авторы исправляются и растут над собой прямо по ходу игры. Этот немецкий квест как будто родился из русской пословицы: он долго запрягает, но в итоге сносит финишную ленточку на скорости 300 километров в час. Финал вроде бы счастливый: мы получили увлекательное приключение, игру, которую обязаны увидеть все поклонники жанра. С другой стороны, все могло быть еще лучше: от продолжения «Черного зеркала» можно и нужно ждать много большего. Будем надеяться на то, что в третьей части (а финал прямо говорит о продолжении) немцы не будут разменяваться по мелочам. Это если, конечно, их не сменят на посту авторы оригинала, на что мы, честно говоря, надеемся еще больше. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓
Оправданность ожиданий: 70%

Дождались?
Немецкие разработчики попытались вывести на свежий воздух авторский чешский ужастик про старый замок и кровавые семейные тайны. Но в итоге оказалось, что лучше всего игра чувствует себя в родных каменных стенах.

Геймплей	7
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг
7,5
«Хорошо»

РЕКЛАМА

Ост-Индская Компания
ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

Издание включает оригинальную игру и все дополнения!

«Ост-Индская компания»

«Ост-Индская компания. Пиратская бухта»

«Ост-Индская компания. Корсары»

«Ост-Индская компания. Трафальгарская битва»

www.snowball.ru/india

1С ФИРМА «1С» SNOWBALL paradox INTERACTIVE www.paradoxplaza.com nitro GAMES

© 2009 Paradox Interactive. All rights reserved. East India Company is a trademark of Nitro Games. «Ост-Индская компания. Золотое издание» © 2009 ООО «Софт Клаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены. ООО «Софт Клаб», Россия, 115093, Москва, ул.Щипок 22, стр.1. Отдел продаж: +7(495) 644-33-33, e-mail: sales@softclub.ru. http://www.softclub.ru, http://games.1c.ru.

SHATTERED HORIZON

Илья Янович

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Мультиплеерный шутер
Издатель/Разработчик
Futuremark Games Studio
Похожесть
Unreal Tournament 3
Prey
Crysis
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Сайт игры
www.shatteredhorizon.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

Shattered Horizon — многопользовательский шутер одной идеи. Это про него было известно с самого начала. У конкурентов игры в рукаве по большому счету тоже спрятано всего по одному тузу (полная разрушаемость поля боя в случае с **Battlefield: Bad Company**). Разница в том, что у любой нормальной игры все прочие запчасти (баланс, оружие, режимы) на месте, а Shattered Horizon по качеству и уровню исполнения все-таки ближе к **CellFactor: Revolution**. Та целиком держалась на физике **PhysX Ageia**, а тут — внимание! — невесомость.

Космический ниндзя

Авторы Shattered Horizon — студия **Futuremark**, которая всю сознательную жизнь занималась тем, что стабильно выпускала новые версии программы **3DMark**, самого известного и самого лучшего бенчмарка на свете. То есть эти люди помогали определить, насколько наш компьютер пригоден для игр, а теперь вот выпустили свою. Если держать в голове информацию о том, кто стоит за Shattered Horizon, все ее особенности (местами престранные) становится проще обосновать и принять.

По устройству это, казалось бы, обычный мультиплеерный шутер: две команды, стрельба, захват точек. Поправка только одна: все бои происходят в открытом космосе, в невесомости, и вы, как в известном эпизоде **Crysis**, не прыгаете, а паните в безвоздушном пространстве. Каждый боец оснащен двумя важными гаджетами — джетпаком и гравитационными ботинками. Ранец позволяет разгоняться и быстро менять направление (иначе вы бы просто «болтались» в космосе, как и все современные астронавты), но возможности спецобуви еще интереснее.

Дело в том, что космос в Shattered Horizon не пустой. Повсюду летают солнечные батареи, космические платформы, астероиды и разного рода обломки. И каждую поверхность вы можете использовать как пол — достаточно приблизиться к ней и зажать клавишу F. Соответственно, все объекты вокруг перестраиваются для вас соответствующим образом. Если в пространстве летает какой-то здоровенный куб, вы можете «присосаться» к одной из его граней и обежать по периметру. Точно так же можно бегать по каким-то гигантским глыбам и вообще чему угодно. Но стоит еще раз нажать F или скакнуть в сторону — и вы снова в невесомости.

Самое интересное начинается, когда игрок пытается выработать какие-то новые стратегии и вообще научиться думать по-другому. На открытых пространствах вы тотчас становитесь идеальной мишенью: скафандры у бойцов яркие, а автоматы бьют точно даже на огромных расстояниях. Поэтому надо быстро мельтешить в скоплениях астероидов, цепляться ботинками за самые неочевидные поверхности и постоянно следить за тем, чтобы ваш потолок не оказался для кого-то полом. Потому что для того, кто не успевает вовремя посмотреть вверх, такая встреча всегда заканчивается плачевно.

Главная эмоция, которая посещает при общении с Shattered Horizon, — шок и некоторое недоумение. Если вы оттачивали свое шутерное мастерство годами, то тут потешить самолюбие не получится. Момент — и вас уже подбил гранатой сорокалетний мужик, до этого игравший только в «Зуму». Кто-то бегает по стенам, кто-то разгоняется и нарезает круги вокруг карты, еще кто-то пытается просто полетать в свое удовольствие — для ваших нечеловеческих рефлексов и годами отрабатываемых стратегий здесь просто нет места.

Shattered Horizon на первых порах действительно неимоверно сложна. Чтобы научиться успешно маневрировать меж скоплений космического мусора и управляться с гравитацией, уйдет не один час. Но даже когда вам поддастся управление космонавтом, нужно еще научиться стрелять в таких условиях — остановиться для нормального

Все обозначения в Shattered Horizon нарочно сделаны очень яркими, чтобы легче было разглядеть на фоне космоса и темных декораций.

Красивые конструкции в игре — редкость.

Самый зрелищный процесс в Shattered Horizon — ваша смерть.

Кажется, Futuremark специально сделали картинку непривлекательной, чтобы не на что было любоваться. Стоит заглядеться на холодный манящий космос, как вам тут же прострелят живот.

прицеливания нельзя. Дадим наводку: два самых уязвимых места у бойцов в Shattered Horizon — шлем и ранец.

Земля в прицеле

Неприятные нюансы всплывают аккурат в тот момент, когда вы вдоволь набеситесь с чудо-сапогами и начнете обращать внимание на все остальное. Дело в том, что Futuremark действительно никогда не делали игр. Более того, они, похоже, в последний раз играли в мультиплеерные шутеры лет десять назад. Если вы до этого абзаца радовались тому, что в мире стало на одну неординарную онлайновую игру больше, следующие строки могут даться тяжело.

Возвращаясь к высказанной во вступлении мысли: все, что нужно делать в Shattered Horizon, — это убивать и захватывать точки (вернее, перепрограммировать компьютеры), больше никаких режимов тут нет. Классов тоже нет, стороны отличаются только цветом: есть синенькие и желтенькие. Оружие на всю игру одно — дубоватый автомат с подствольным гранатометом. Все карты — на одно лицо: просторы и мусор вокруг. Да, вы все правильно понимаете. Shattered Horizon *только* про космос, гравитацию и смену ракурса.

К тому же выглядит игра совсем не так, как ждешь от авторов 3D Mark. Блеклые эффекты, дерганая анимация — любоваться можно разве что на красивейшие планеты где-то вдали. Зато компьютер попросят нешуточный: бета-версия, напоминаем, чуть не спалила Линару Феткулову видеокарту, а финальный код постоянно тормозит, зависает и вылетает. Кроме того, игра порой загадочным образом «высасывает» место с диска, так что советуем следить за ситуацией внимательно: когда «высасывать» станет нечего, зависнет Steam.

Ну и финальный штрих — в Shattered Horizon не так-то просто сыграть, даже если вдруг захотелось. Создать приватный матч и пригласить туда своих друзей не разрешают, так что, если вы собрались пострелять компанией, нужно заранее договариваться, к какому серверу присоединяться, — и смотрите, чтобы он не переполнился раньше! Пытаясь вечером поиграть вместе с Георгием Курганом, мы, матерясь в чате, минут двадцать приглашали друг друга на разные сервера, но функция «Присоединиться» никак не хотела работать, после чего игра начала исправно вылетать на экране выбора фракции. В самом деле, назад в девяностые.

■■■

Shattered Horizon вступает в прямой конфликт с **Section 8** — это единственные две футуристические игры в жанре за последнее время, похожие по духу и принципу исполнения. По набору формальных признаков Section 8 вроде бы даже лучше: карты разнообразнее, оружия много, техника в наличии. Но у игры Futuremark есть оригинальная и действительно работающая идея, которая забавляет вас как минимум два-три часа. А поскольку упомянутый конкурент — это, если что, скучный клон многопользовательского режима **Halo**, схема «с невесомостью, зато без всего остального» нам кажется в разы дееспособней. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Главная идея Shattered Horizon — шутер в невесомости — работает как надо. Все, что ее не касается, или сделано плохо, или отсутствует вовсе.

ГЕЙМПЛЕЙ 7

ГРАФИКА 6

ЗВУК И МУЗЫКА 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

R&S ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ

ЖАНР
ОГРЫЗКИ САДИСТСКОГО СИМУЛЯТОРА
ИЗДАТЕЛЬ
ROCKSTAR GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
1С
РАЗРАБОТЧИК
ROCKSTAR LONDON
ПОХОЖЕСТЬ
SAW
KANE & LYNCH: DEAD MEN
СЕРИЯ HITMAN
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
САЙТ ИГРЫ
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГЦ, 512 МБ, 128 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГЦ, 1 ГБ, 256 МБ ВИДЕО

manhunt 2

АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

Первый **Manhunt** выглядит актуально даже сегодня, спустя шесть лет после релиза. Красться по темным лабиринтам в обличье Джеймса Эрла Кэша и душить врагов полиэтиленовым пакетом в наше время столь же интересно, что и в 2003-м. Гремевшие вокруг Manhunt скандалы забылись, а игра осталась: стелс-экшен про снафф-фильмы, где главный герой прячется в тенях, ждет удобного момента и жестоко убивает охотящихся на него психопатов, а безумный голливудский режиссер снимает происходящее на десятки камер.

Скандалов по поводу вышедшего в 2007 году на PS2 сиквела было не меньше (см. нашу врезку), но **Manhunt 2** на консолях прошел совершенно незамеченным (какой-то интерес представляет разве что Wii-версия). Все-таки одних убийств, блевотины, околопорнографического сеттинга и ругательств мало — желательно, чтобы ко всем этим замечательным составляющим прилагалась хоть сколько-нибудь запоминающаяся игра.

Однажды в психозе

Manhunt 2 — консольная игра трехгодичной давности, так что каких-то высоких технологий тут не может быть в принципе. Есть фокусы с освещением, камеру слепят прожектора, кое-где дизайнеры стараются стыдливо прикрыть недостатки движка туманом... но к текстурам и моделям лучше не приглядываться, чтобы лишний раз не напоминать себе о том, что мы играем в игру на движке **GTA: San Andreas** при живом **GTA 4**.

Главный герой — скромный очкастый парень по имени Дэнни Лэмб, которому в экстремальных ситуациях помогает дружеским советом воображаемый (особого секрета тут нет) друг Лео Каспер. На первом уровне Дэнни сбегает из психиатрической лечебницы (детективу Тэппу в **Saw** на это понадобилась целая игра!), на втором за ним начинают гоняться затянутые в костюмы Ищейки из таинственной медицинской организации под названием «Проект».

После этого Дэнни предстоит долго бегать по всевозможным злачным местам (садомазоклуб, порномагазин, порнотеатр, публичный дом, телестудия), выяснить, что произошло с его женой и детьми, и добраться до руководства «Проекта». Уровни за Дэнни выдержаны в стиле первого Manhunt: врагов много, их трудно победить в открытом бою, но можно спокойно и методично убивать одного за другим.

Треть игры посвящена похождениям киллера Лео (у которого с Дэнни на двоих одно сознание) и не имеет ничего общего с оригинальным Manhunt. Это стандартный занудный консольный шутер (так выглядела бы **Kane & Lynch: Dead Men**, если

Перестрелок с использованием укрытий в игре не меньше, чем стелс-экшена.

Засадить пулей копу движением мыши приятно, но все же не так приятно, как если бы в руках был виимоут.

ПРОЦЕДУРА

СРЕДНЕСТАТИСТИЧЕСКОЕ УБИЙСТВО В MANHUNT ВЫГЛЯДИТ ПРИМЕРНО ВОТ ТАК

УСАЖИВАЕМ ВРАГА В КРЕСЛО СМАЧНЫМ УДАРОМ В ЛИЦО (МЫШКА ВВЕРХ).

ЗАСАЖИВАЕМ СКАЛЬПЕЛЬ В ЛЕВУЮ РУКУ (МЫШКА ВЛЕВО)!

А ТЕПЕРЬ В ПРАВУЮ КИСТЬ (МЫШКА ВПРАВО)!

ПРИСТУПАЕМ К ХИРУРГИЧЕСКОЙ ОПЕРАЦИИ ПРИ ПОМОЩИ КОЛОВОРОТА (МЕРНЫЕ НЕТОРОПЛИВЫЕ ВРАЩАТЕЛЬНЫЕ ДВИЖЕНИЯ МЫШКОЙ). ПОВТОРЯТЬ МНОГО РАЗ...

бы в ней не было ни Кейна, ни Линча). Видимо, специфическая механика Manhunt надоела даже разработчикам из **Rockstar**: вместо того чтобы таиться по темным углам и смаковать каждое убийство, мы носимся по ярко освещенным улицам и расстреливаем армии закованных в броню спецназовцев.

Счастливая мясорубка

А ведь именно первобытная примитивность механики делала Manhunt настолько удачным симулятором серийного убийцы. Если нас заметят враги, то будут долго и сладострастно рвать на части, топтать ногами, бить подручными предметами... а значит, врагов мы тоже должны *ненавидеть* и избавляться от них самыми медленными и мучительными способами.

Если подобраться к противнику незамеченным, можно совершить зверское убийство одной из трех степеней жестокости. Как и в первой части, обычной бейсбольной битой можно просто забить человека до смерти, а можно расколоть ему голову, как арбуз. Если под руку подвернется какой-нибудь более оригинальный инструмент (скажем, клещи), то третья степень будет представлять собой что-нибудь экстравагантное (выковыривание глазных яблок). Апофеоз всей игры — распиливание черепа орущего и отбивающегося противника тупой ножовкой. Вот таким и должен быть настоящий Manhunt — злобным, циничным, без всяких антрактов и перерывов на **Hitman: Blood Money**...

Помимо стандартных убийств, в Manhunt 2 появились новые возможности — можно умертвить противника с использованием особенностей окружающей обстановки (телефон, электрощит), а также прикончить его издали (в прыжке с лестницы или балкона). Тут даже степеней жестокости нет. Пятьдесят раз начав уровень с контрольной точки и столько же раз повторив процесс утопления часового в унитазе, запросто можно свихнуться и самому стать маньяком.

На Wii каждое убийство обыгрывалось с использованием особенностей виимоута — в зависимости от ситуации приходилось дергать, бить, закручивать, вонзать... В PC-версии эту возможность сохранили, но все манипуляции осуществляются путем безобидного шуршания мышкой по коврику. Эффект, конечно, не тот: ритмичное внедрение осколка

Сам Дэнни — достойный продолжатель дела Джеймса Эрла Кэша: вечно изгваздан с ног до головы чужой кровью, но при этом сохраняет отстраненно-невинное выражение лица.

Разлет крови и ошметков мозга в Manhunt 2 реалистичнее, чем в любой другой игре. Жаль, трупы быстро исчезают.

R&S ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ

ТЯЖЕЛОЕ ДЕТСТВО MANHUNT 2

Проблемы с Manhunt 2 начались в июле 2007-го — в США игра получила клеймо Adults Only, и Nintendo запретила выход игры на Wii, в Великобритании ей вообще отказались присваивать рейтинг... Издатель Take-Two Interactive отложил релиз игры. В августе Rockstar выпустила сильно цензурированную версию, получившую вожделенный рейтинг Mature от американской ESRB. В октябре игра вышла на PS2, PSP и Wii, но даже порезанная версия была вновь отвергнута британской BBFC. Судебная тяжба между Rockstar и BBFC тянулась целый год — в Англии консольные версии появились только в октябре 2008-го. На разных консолях игру цензурировали по-разному: на Wii убийства показываются через красный фильтр (хотя энергичные движения пультом и нунчаком дают некоторое представление о происходящем), на PS2 фильтр то включается, то выключается, так что определенные фрагменты убийств все-таки удается разглядеть. В PC-версии убийства показаны без всякой цензуры.

Мало просто утопить противника в туалете — надо еще размозжить ему голову крышкой от сливного бачка. Первые 20 раз это даже весело.

Локации в Manhunt 2 на редкость неоригинальные: кажется, что из-за угла навстречу Дэнни вот-вот выйдут Макс Пэйн или Дюк Нюкем.

стекла в тело врага так передать еще можно, а вот молодецкий взмах топором или удушение телефонным проводом — не особенно. Но по крайней мере мы непосредственно участвуем в превращении противника в окровавленный обрубок, а не смотрим со стороны, пока Дэнни делает свое черное дело.

Все вышеописанные моменты справедливы для тех участков уровней, где Дэнни вынужден полагаться только на свою изворотливость и импровизированное оружие. Как только ему в руки попадает пистолет (дробовик, штурмовая винтовка), игра опять-таки превращается в стандартный консольный шутер, где о скрытности можно не беспокоиться.

■■■

В Manhunt 2 очень мало Manhunt: один великолепный уровень по мотивам фильма «Хостел», где зверские садистские убийства поднимаются до уровня настоящего перформанс-арта, несколько неожиданных видов оружия (запомнились циркулярная пила и гигантские садовые ножницы) и две-три небольшие замкнутые арены, где каждое действие надо оттачивать до автоматизма.

В целом игра получилась совсем другая — со стрельбой из штурмовых винтовок, стандартным сюжетом про киллера, мстящего породившей его организации, и невыразительными общегородскими уровнями. Приятно, что Manhunt 2 все-таки вышла на PC и что кровища хлещет без всякой цензуры... но технологическое отставание превращает Manhunt 2 из просто проходного проекта в проект откровенно провальный. Гениальная игра, вышедшая с опозданием в три года, еще может быть интересной; посредственная игра три года спустя не нужна почти никому. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ — НЕТ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ — НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — НЕТ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ — ДА

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 20%

ДОЖДАЛИСЬ?

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА MANHUNT 2 — НЕ В ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ОТСТАЛОСТИ, А В ТОМ, ЧТО ЗВЕРСКАЯ ИГРА ПРО СНАФФ-ФИЛЬМЫ ПРЕВРАТИЛАСЬ В БАНАЛЬНУЮ ИСТОРИЮ О КИЛЛЕРАХ И СУМАСШЕДШИХ, С ЭЛЕМЕНТАМИ ЗАНУДНОГО КОНСОЛЬНОГО ЭКШЕНА.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

ГЕЙМПЛЕЙ 5
ГРАФИКА 5
ЗВУК И МУЗЫКА 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 6

5,0

«СРЕДНЕ»

Итоги конкурса

Великая Битва

В ноябре мы совместно с компанией **Electronic Arts** бросили вызов и призвали всех желающих принять участие в Великой битве.

Всем, кто хотел прославиться в веках и заслужить звание «Непобедимый воин», необходимо было сделать красивую видеонарезку из боев с персонажами игры **«Dragon Age: Начало»**.

Многочисленное войско присоединилось к битве, были пролиты реки крови, немало было убитых и раненых, но мы выстояли! И под радостный звук фанфар готовы объявить имена победителей.

PS3™
PlayStation®3

Главным ветераном войны **«Dragon Age: Начало»** объявляется **Михаил Загайнов**. Наградой ему послужит... нет, не медали и ордена, а новая развлекательная консоль **PlayStation 3** в тонком корпусе с HDD объемом 120 Гб, предоставленная нашими друзьями — компанией **Sony Computer Entertainment Europe** *(http://ru.playstation.com)*.

Еще десять отличившихся в бою получают в подарок замечательные коврики для мышек от Electronic Arts. И вот имена этих героев:

1. Степан Кайгородцев;
2. Елена Матвеева;
3. Евгений Табуев;
4. Алексей Лихачев;
5. Матвей Ринкен;
6. Евгений Попов;
7. Иван Ларионов;
8. Андрей Зоткин;
9. Антон Хямяляйнен;
10. Артем Горяйнов.

Поздравляем победителей и благодарим всех, кто принял участие в Великой битве!

DRAGON AGE™
НАЧАЛО
EA
Погрузись в таинственный мир игры на сайте www.dragonageorigins.ru

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3

ЖАНР
СИМУЛЯТОР ДАЛЬНОБОЙЩИКА
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
SOFTLAB-NSK
ПОХОЖЕСТЬ
ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2
18 WHEELS OF STEEL
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
САЙТ ИГРЫ
WWW.RIGNROLL.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГЦ, 3 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

Для начала тест. Зайдите на **maps.google.com**, найдите там на первом выскочившем континенте штат Калифорния и наведите камеру на участок трассы где-нибудь между Окснардом и Вентурой. На экране появится располосованная дорога, ржаное поле слева и выжженный лес справа. Или городок из одноэтажных панельных домиков, совершенно одинаковых на вид, в полном соответствии с представлениями Голливуда об американской мечте. Хотите там побывать? Сегодня для этого необязательно не только покупать билет, но и лезть в интернет: в «Дальнобойщиках 3» Калифорнию можно увидеть из окна мощного грузовика, груженного солониной.

Беспечный ездок

Люди из студии **Softlab NSK** решили воссоздать в игре отдельно взятый штат и взялись за дело едва ли не серьезнее, чем представители Google: прибыли в Америку, тщательно объездили

Эй, смотрите все! Позади меня Брюс Уиллис!

Хайвеи практически гипнотизируют. Но стоит включить в настройках движение на дорогах — и сама игра тут же уйдет в нирвану.

КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ДАЛЬНОБОЙЩИКА

1. Утром звонил какой-то бродяга с сальными волосами, сказал, что есть важная информация. Договорились встретиться в местном баре.

2. Заскочил в бар. Бродяги нет: он, оказывается, там только по вечерам пиво глушит. Почитал газету — объявили о четырех тендерах. Одна калифорнийская барышня напросилась в попутчицы.

3. Решил участвовать в забеге до Мохаве — авось выиграю. Попутчицу высадил — надоела.

4. Попался полиции — ехал по встречной полосе. На удивление, обошлось улыбкой и выписыванием чека — обычно здесь возмущенно орут в ухо и заламывают руки за спину.

5. Выехал на скорости 85 миль в час на обочину, перевернулся, лежу. Лобовое стекло разбито, а я даже не поранился. Никто спасать не спешит — придется вызывать «аварийку».

6. С бродягой не встретился — забыл. Это не страшно — на раздумья у меня около 200 часов.

Калифорнию, снимая ее сразу на две установленные по бокам машины видеокамеры, а также сделали миллионы фотографий. На все предприятие ушло около трех месяцев. После этого разработчики удалились на семь лет в свои мастерские. В результате «**Дальнобойщики 3: Покорение Америки**» из осязаемого симулятора грузоперевозок превратились в долгострой-громадину. Дату выхода переносили из года в год, поклонники от скуки играли в богопротивный сериал **18 Wheels of Steel** от **ValuSoft**, а новых «Дальнобойщиков» успели мысленно поставить на одну доску с прочими «ждалкерами».

А вот как раз это совсем неправильно. От обычных долгостроев «Дальнобойщики 3: Покорение Америки» отличаются подходом: когда создатели **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** судорожно меняли названия и концепции, приспосабливая игру ко все растущим требованиям жанра, новосибирцы медленно ехали к давно намеченной цели. Поэтому, если вы сейчас перечитаете интервью по игре за 2003 год и сравните с тем, что получилось, невыполненных обещаний почти не найдете. Разве что пешеходов на одном из этапов разработки решили убрать, потому что уж слишком корявыми они выходили, а на доработку времени не хватало.

Самое главное, за что любили вторую часть, — окрыляющее чувство свободы, поэтика уходящего вдаль дорожного полотна — осталось. Все, кто в 2002 году ночами возил грузы по русским дорогам на КамАЗе, брал заказы и устраивал встречи с бандитами под аккомпанемент группы «Ария», при запуске третьей части испытают дежавю.

Мир узнаваемый, хоть действие и перенесено в будущее. Март 2014 года. Наш герой — загорелый дальнобойщик Ник Перепелов, который приехал в Калифорнию из России в поисках счастья, американской мечты и всего такого. Его приятель Мэтью Тирсон в благодарность за былые

А еще, если выключить трафик, игра становится похожей на кинофильм «Лангольеры».

Можно бесконечно воображать, что делают жители этих кукольных домиков в настоящий момент, — на самом деле виртуальная Америка в «Дальнобойщиках» сплошь населена автомобилями.

На приборной панели не хватает разве что хитрой машины из «Симпсонов», которая управляла бы грузовиком, пока водитель спит или завтракает яичницей на пассажирском сиденье.

Дефицита грузов не наблюдается — у нас всегда есть выбор, что и куда везти.

заслуги помог организовать компанию по грузоперевозкам «Ник тракинг». Свой офис, секретарша, 200 тысяч начального капитала — все условия. Поэтому дело за малым — сделать компанию крупнейшим перевозчиком штата и заработать кучу денег.

Смысл жизни по «Дальнобойщикам 3» — развоз грузов. Поэтому первым (а также вторым, третьим и десятым) делом едем на базу, выбираем понравившийся заказ (цена за доставку зависит от хрупкости товара и расстояния) и стараемся доставить фуру какой-нибудь белокочанной капусты раньше соперников. Это непросто — крутых поворотов много, груз легко повредить, да и фура может отцепиться. Ездить довольно интересно благодаря адекватной физике машин — они здесь, как и положено, тяжелые, ленивые. Поэтому действовать приходится осторожно — даже на низком уровне сложности у вас может в какой-то момент заглохнуть двигатель, а уж на высоком можно просто взорваться от удара об стену.

Всего видов заработка три: простая перевозка грузов, тонка на расстояние или тендер — заезд до базы, победитель которого получает право на «золотой заказ» (с увеличенным в два-три раза гонораром). Можно подобрать на дороге автостопщика и подбросить его куда-нибудь в Санта-Барбару. Также герою периодически названивают на мобильный, предлагая отвести груз сторонней компании в какой-нибудь Барстоу или спасти подстреленного собрата по профессии. Это несколько помогает отвлечься от однообразных грузоперевозок. Обратная сторона огромного мира третьих «Дальнобойщиков» — за красочным фасадом тут нет ничего интересного. Во всех барах, СТО и мотелях всегда одинаковый интерьер, одинаково приветливый человек за стойкой, одинаковые ролики. Даже в барах можно только почитать о предстоящих тендерах или взять попутчицу. И никаких стейков, виски и задушевных разговоров под кантри.

Если вы считаете, что дальнобойщик — спокойная и безопасная профессия, спешим вас разочаровать.

Так дни и проходят. Возим грузы, участвуем в гонках, спим в мотелях. Регулярно сталкиваемся с полицией. Периодически заправляемся — чтобы не заглохнуть посреди дороги с пустым баком. Конечно, ржаветь под дождями мы не останемся — в любой момент можно вызвать аварийную службу, которая эвакуирует (если машина перевернулась), подзаправит и отремонтирует. Вот только и возьмут за это втридорога. Выгодней чиниться в СТО. Там же можно проапгрейдить тягач, поставить двигатель помощней, новые колеса, дополнительные зеркала, круиз-контроль, нитро. Сразу нацепить все самое мощное не получится — ассортимент деталей для тюнинга постепенно пополняется во время игры.

Когда просто колесить по штату надоест, можно заняться обустройством собственной фирмы. Купить пару грузовиков (если хватит денег), нанять водителей, открыть филиалы в Палмдейле, Сакраменто или еще где-нибудь, а после — наблюдать, как ежедневно на счет капает прибыль. Экономическая система здесь несложная, но управлять бизнесом интересно.

Кантри навсегда

Графика в «Дальнобойщиках 3» контрастная. Такое чувство, что Softlab NSK в какой-то момент намеренно решили обезобразить людей — чтобы на их фоне смотрелось лучше все остальное. Поэтому проработка двуногих здесь на уровне дешевых пластиковых игрушек — корявые, угловатые, двигаются дергано, будто батарейки сели. Зато пыльные городки с яркими вывесками, высоченные небоскребы, хайвеи — все это буквально пропитано атмосферой дорожной Америки. Когда рассекаешь политое дождем шоссе, любуешься на высохшие деревья, подернутые облаками горы, когда на твоих глазах начинается красивейший закат — начинаешь понимать, на что ушли эти долгие семь лет.

И все-таки так долго тянуть было нельзя. Да, в начале статьи мы ставили в заслугу разработчикам тот факт, что все это время они упорно двигались к намеченной цели, но в этом же — и основная слабость игры. «Дальнобойщики 3» честно выполняют свою основную функцию — достоверно симулируют езду на тяжеловесных грузовиках, но не более того. Смоделировать в рамках компьютерной игры немаленький штат — это достойный уважения труд, но мало просто перерисовать карту местности, чтобы заставить игроков поверить в ее реальность. А беда в том, что за пределами кабины тягача ничего выдающегося не происходит: второстепенные персонажи все на одно лицо, с пешеходами — извините, да и с дорожной романтикой случаются перебои: поговорить по душам и послушать последние сплетни — не с кем и не у кого. Остается разве что слушать радио — кроме издевательских заявлений местных диджеев об опасности калифорнийских хорьков, играет несколько неплохих станций со своим набо-

О БЕДНОМ СЮЖЕТЕ

Третьи «Дальнобойщики» примечательны еще тем, что здесь — впервые в серии — появился сюжет. Вот только поначалу он незаметен. Мы спокойно колесим по штату, загружаемся, возим фуры из Окленда в Санта-Барбару, а на мобильный начинают поступать тревожные звонки. Нами заинтересовалась мафия: на секретаршу нападает некто, подозрительно похожий на Брюса Уиллиса, затем исчезает Мэтью. В целом получился забавный дешевый боевик из 80-х, с китчевыми диалогами и псевдоголливудскими ракурсами в сценах погонь. Все составляющие на месте: таинственный заказчик, отважная белокурая блондинка, ФБР, транспортировка *таинственного* галлюциногена, убийства, дерзкая спецоперация. Развивается история по простой схеме: звонок на мобильный и просьба куда-нибудь подъехать. Если встреча состоялась, то следует сюжетное задание — гонка или перевозка груза. Впрочем, с важным для здешней истории бродягой можно не встречаться, колеся в свое удовольствие по штату с фурой скейтбордов.

ром песен в жанрах кантри, метал, поп, хип-хоп.

Кроме того, «Покорение Америки» страдает от банальной небрежности программистов — ошибок здесь, как на пиратском корабле крыс. Причем самых разных. Игра вылетает на Рабочий стол, движок капризничает — то персонаж повиснет в воздухе, то из сюжетных роликов пропадет модель главного героя. Есть ошибки и посерьезней. Например, ситуация: подбираем у дороги усатого хитчхайкера, тот просит довести до базы фуру замороженных фруктов. Мы было соглашаемся, но возникшая из воздуха фура скатывается по холму, делает в воздухе кульбит и исчезает за забором. А хуже всего то, что «Дальнобойщики 3» при включенном трафике беспросветно тормозят, скатываясь до 5-6 кадров в секунду. Надеемся, в патчах это исправят.

■■■

Несмотря ни на что, «Покорение Америки» — все еще лучшая игра в своем жанре. Не в последнюю очередь потому, что весь этот жанр, по сути, представлен двумя играми, а 18 Wheels of Steel никто давно всерьез не воспринимает. На ее фоне «Дальнобойщики 3» выглядят очень выгодно: и графика получше, и машины посимпатичнее, и даже про сюжет не забыли (см. врезку). Да и вообще, пока вы не задаете лишних вопросов, игра Softlab-NSK тоже ведет себя предельно корректно, радостно рисует новые поля и реки и весело гудит в гудок.

С одной стороны, есть масса людей, которые все эти годы только того и ждали. С другой — вторая половина игроков резонно возразит, что доставкой грузов можно заняться в десятках других игр, где и мир проработаннее, и занятий побольше. И вот как развлечь этих вторых — в Softlab-NSK за семь лет, кажется, так и не придумали, а очень жаль. Отдаленную надежду на улучшение ситуации вселяет только грядущий аддон «Лас-Вегас» (азартные игры, распутные женщины). Возможно, душа виртуального дальнобойщика обретет покой именно там.■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Покорение Америки» — лучшая на сегодняшний день игра в специфическом жанре симулятора дальнобойщика. Другое дело, что за последние семь лет в этом жанре не произошло ровно ничего интересного.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Вранье бывшего спецназовца

- **Издатель**
  Bethesda Softworks
- **Разработчик**
  Rebellion Developments
- **Похожесть**
  Gears of War
  Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
  GoldenEye 007
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Сайт игры**
  www.roguewarrior.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,1 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

ROGUE WARRIOR

Александр Башкиров

В 2006 году **Rogue Warrior** разрабатывался **Zombie Studios** как шутер от третьего лица, рассчитанный на кооперативное прохождение и целиком посвященный Северной Корее. Разработчик не сошелся во мнениях с издателем **Bethesda** — в результате на прилавки попал совсем другой Rogue Warrior, оперативно изготовленный британской студией **Rebellion Developments** (последней приличной игрой которой была первая часть **Aliens versus Predator**, вышедшая на PC 10 лет назад). От оригинального замысла остались только литературная, с позволения сказать, основа (приукрашенная автобиография американского спецназовца Ричарда Марчинко), холодная война и два первых уровня в северокорейской провинции Хамген. Вид от первого лица, никакого кооператива, безликие советские бункеры и — чего уж тут — довольно скверная реализация.

Железная занавеска

Вообще, не верится, что это не сознательный акт саботажа в стиле американских «морских котиков» и что в наше время опытные вроде бы разработчики могут не понимать, как нужно делать игры про стрельбу и укрытия...

Технически Rogue Warrior выглядит довольно пристойно — игра использует домашний вариант движка id Tech 4 (ранее применявшийся в **ShellShock 2: Blood Trails**), который все еще способен рисовать неплохие пейзажи. С дизайном уже хуже: Северная Корея — это несколько мрачных пятиэтажек вокруг памятника Ким Ир Сену, Советская Россия — засыпаемый снегом дворец в окрестностях поселка Краскино, под которым скрывается бункер управления системой ракетной обороны. Наверное, именно так американский диверсант в 1986 году и представлял себе страны вероятного противника.

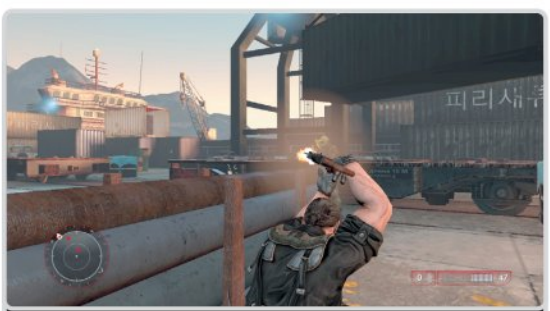
Восемьдесят процентов игры происходит в одинаковых бетонных декорациях. Формально это может быть мост, ракетная шахта, плотина, ангар с подводными лодками... но разница заметна только после окончания миссии, когда Марчинко отбывает к следующему объекту и нам издали показывают взлетающую на воздух конструкцию.

В дизайне уровней разработчики бесстыдно эксплуатируют самые гнусные шутерные штампы — ящики и контейнеры, заботливо расставленные так, чтобы за ними было удобно прятаться прокравшемуся на базу диверсанту; встречающиеся на каждом шагу взрывоопасные канистры, бочки и целые цистерны; а также дурацкие мостики, которые нужны лишь для того, чтобы с них мог картинно свалиться вражеский снайпер...

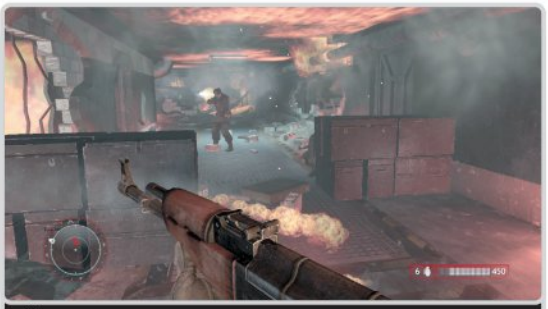
Уровень обычно начинается с того, что Марчинко обнаруживает перед собой двух-трех часовых, стоящих к нему спиной. После того как мы с ними разделаемся, из слабеющих рук одного из них неизменно выпадет автомат Калашникова, который лучше всего подобрать — потому что остальные враги стоят к Марчинко лицом и терпеливо ждут, когда начнется мясорубка. Устроить кровавую баню не так уж сложно — достаточно подобраться к врагу на близкое расстояние и нажать специальную кнопку. В этом случае включается вид от третьего лица и нам показывают сцену зверской расправы (в стиле **Gears of War** или **Manhunt**). Марчинко сворачивает вражеским солдатам шеи, ломает челюсти прикладом, перерезает горло ножом... Хотя простым перерезанием он редко удовлетворяется: может воткнуть нож в глазницу, всадить его в затылок и несколько раз провернуть в черепе врага или пятьдесят раз ударить клинком в спину.

Но, если честно, расправляться с врагами такими малогуманными способами как-то некрасиво: все равно что отрывать головы слепым котятам. AI в игре никуда не годится. Большинство северокорейских и советских солдат высовывается и стреляет с одной и той же позиции, а те немногие, что все-таки пытаются маневрировать, бессмысленно стрейфятся от одного укрытия к другому и обрат-

На этом уровне Марчинко в одиночку выигрывает холодную войну, перепрограммировав советский ракетный щит и нажав ОГРОМНУЮ КРАСНУЮ КНОПКУ на пульте. Честное слово!



Толку от прицельной стрельбы из укрытий в Rogue Warrior не больше, чем от стрельбы вслепую. Слишком долго высовывается, слишком трудно попасть...



Уровни, в которых горят стены, пол и потолок, ничем не отличаются от обычных, негорящих. Спешить некуда.

В жизни и в кино такого освещения не бывает — только в скверных шутерах от первого лица.

но — пока не замирают на открытом месте. Можно совершенно безнаказанно стоять в полный рост и неторопливо снимать врагов одного за другим; можно подбегать и резать ножом; можно закидывать гранатами (убежать от взрыва оппоненты даже не пытаются). Собственно, проиграть в Rogue Warrior можно только в одном случае — если вы и в самом деле будете пытаться использовать укрытия.

Нож в горло

В хорошем позиционном шутере перебежки, стрельба и игра в прятки переходят друг в друга плавно и естественно, с использованием минимума клавиш или кнопок геймпада. В Rogue Warrior Марчинко крайне неловко прилипает спиной к ящику или забору — и отцепиться от них можно только специальной кнопкой, да еще и в скрюченном (crouch отключается отдельной клавишей) положении.

Игру можно очень легко и быстро (часа за три) пройти, если забыть про возможность использования укрытий, аккуратно перемещаться и расстреливать врагов издали. Уровни поделены на короткие отрезки, противники дисциплинированно появляются по триггерам: выскакивают из дверей, спускаются на веревках, приезжают на грузовиках... Какие-либо вариации или двусмысленные моменты отсутствуют, задача одна: перестрелять всех, грязно выругаться и идти дальше.

За время от замаха до удара Марчинко умудряется выругаться как минимум трижды.

Единственная характерная черта Rogue Warrior — главный герой хрипло и заковыристо матерится голосом Микки Рурка. Ругается, когда стреляет, когда кидает гранату, когда его ранят или когда он доходит до чекпойнта, а иногда сквернословит просто так, от избытка чувств. И это отнюдь не иронические комментарии в стиле Дюка Нюкема — нет, разработчики искренне считают, что у них получился крепкий реалистичный военный шутер, что игрок слился с Марчинко в одно патриотическое целое и что вся эта площадная брань придает происходящему задора и аутентичности. Не придает — отчаянно матерящийся герой напоминает разгневанного пьяного дворника, а неудобное управление только усиливает сходство.

■■■

К шестой миссии этот наивный дизайн уровней, нелепый сюжет, стандартизированные уровни и неуклюжая механика начинают казаться подозрительно знакомыми. К седьмой (советская дамба) понимаешь, что Rogue Warrior — точный клон игры **GoldenEye 007** для Nintendo 64. Убрать систему укрытий — и останется консольный шутер 1997 года выпуска! Марчинко даже прыгает со взрывающейся плотины, в точности повторяя подвиг Джеймса Бонда... Беда в том, что GoldenEye — очень хороший шутер для своего времени, а вот созданный с использованием тех же элементов Rogue Warrior в 2009 году никому не интересен. ■

Выкидывая очередного беднягу из окна, Марчинко продолжает критиковать коммунистический строй и образ жизни корейского лидера.

Густой корейский туман — идеальное прикрытие для диверсанта.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
10%

ДОЖДАЛИСЬ?

Под личиной свежего шутера с укрытиями скрывается древний консольный FPS — да и то не из самых качественных.

ГЕЙМПЛЕЙ	3.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	4.0

РЕЙТИНГ

3,0

ПЛОХО

RS@IGROMANIA.RU

GRATUITOUS SPACE BATTLES

ЖАНР Инженерия для чайников

- **Издатель/разработчик**
  Positech Games
- **Похожесть**
  Robot Arena
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Сайт игры**
  http://positech.co.uk/gratuitousspacebattles

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Илья Янович

Есть игры, которые пробуждают в игроке внутреннего (иногда — генного) инженера. В **Earth 2160** или RTS-режиме «**Космических рейнджеров 2**» можно было лично собирать юнитов из набора деталей. В **Impossible Creatures** — скрестить в любых пропорциях жирафа с пираньей. Ну а если вспоминать совсем уж нишевые проекты, то это **MindRover** и **Robot Arena**: первая предлагала сконструировать собственный автомобильчик и опробовать его в гонках, вторая — с нуля собрать боевого робота. **Gratuitous Space Battles** тоже адресована юным конструкторам — здесь позволяют строить собственные космические корабли.

А здесь я держу разные проводки

Особенность GSB в том, что она должна была стать первой игрой в жанре «военная инженерия», в которой ничего, кроме конструирования, нет. Все вышеназванные игры предполагали, что вы лично опробуете свои творения в действии. Тут попросят только расставить свежепридуманные кораблики на игровом поле, а сразятся они уже как-нибудь сами.

Прокол случился там, где ждали меньше всего. Конструирование в GSB примитивно, его можно освоить от и до за две минуты, после чего возня с деталями превращается в малоинтересную рутину. В том же Robot Arena мы начинали конструировать машину для убийства, своими руками чертили корпус, проводили электричество к каждому колесу и размышляли над тем, как же сделать так, чтобы пушка при повороте не царапала корпус. Там все важные инженерные решения принимались не в редакторе, а в блокноте, пока ждешь автобус на остановке.

За подробностями о том, как работает конструктор в GSB, обратитесь к врезке на соседней странице, ну а вкратце процесс выглядит так. Есть несколько готовых типов корпуса, в которых, в свою очередь, предусмотрен десяток слотов. Задача — разместить в них в произвольном порядке все важные для функционирования космического корабля детали. Суммарная стоимость всех деталей определяет итоговую цену корабля. И это — *все*. Простор для творчества тут заключается в том, что всегда есть выбор — поставить двигатель пониже или повыше. Невероятно увлекательно.

Очевидно, решив, что все веселье будет происходить в редакторе, авторы GSB решили больше ничего в своей игре не делать. А ведь формально это стратегия. На тактической карте вам нужно расставить готовые корабли и задать модель их поведения (атаковать, двигаться, маневрировать — команд предусмотрено много). На деле же от того, каким образом вы расположите своих юнитов, ничего не зависит — как, впрочем, и от команд. Сбрасывайте все в кучу, прикажите всем атаковать — и не ошибетесь. Потом жмете на кнопку Fight, после этого начинаются сами сражения.

Битвы — самое интересное в GSB, но по иронии судьбы влиять на происходящее никак нельзя. Зато выглядят баталии внушительно: талантливая, яркая двухмерная графика. Столкновение любых двух железяк здесь лучше всего характеризуются английским вы-

Размышлять над расстановкой юнитов тут нет никакого смысла.

Авторы саундтрека Gratuitous Space Battles явно вдохновлялись музыкой из «Звездных войн». Получилось, впрочем, весьма неплохо!

Слева — армада кораблей класса KROLEG: собственным творениям тут можно давать любые имена.

В такие моменты думаешь, что из Gratuitous Space Battles получилась бы отменная RTS.

В некоторые моменты игра удивительным образом напоминает «Космических рейнджеров»

ражением eye-candy: корабли искрятся, взрываются, постоянно грохочут какие-то пушки, экран рассекают огни бластеров.... Из GSB вышел бы отменный скринсейвер!

■■■

Таким образом, в GSB напрочь отсутствует геймплей. Подгоняем заготовку под основные требования (чтобы была каюта, двигатель и большой пулемет) и выбрасываем на карту — по накалу страстей это все сравнимо с работой с таблицами в Excel. Потом начинается самая интересная часть — битвы, и вдруг оказывается, что они неинтерактивны. Таков, конечно, был особый замысел авторов, но с таким скудным редактором кораблей он совсем не работает.

Впрочем, в онлайне вся эта мышиная возня приобретает определенный смысл. Однопользовательская кампания состоит из десятка миссий, где от вас не требуется *ничего* — можно пускать в бой те заготовки кораблей, что выдают в обучении, отдав приказ об атаке. Но стоит включить мультиплеер — и все тут же превращается в игру «потрать деньги выгодней». Забавно, конечно, но не отменяет главного: вроде бы Gratuitous Space Battles — игра про то, как весело быть инженером, но притом сама инженерия тут — скука смертная. ■

Занимательная механика

❶ Набор моделей. Они тут бывают четырех типов: оружие (бластеры, пулеметы, какие-то страшные ионные пушки, etc.), защита (энергетические щиты, радары, разного рода приспособления, обманывающие ракеты), двигатели и «прочее» (например, каютные отсеки). Новые детали вы получаете по мере прохождения сюжетных миссий.

❷ Специальные счетчики, определяющие, насколько ваш корабль готов к бою. Например, нельзя, чтобы пушки в сумме выжирали больше энергии, чем генерируют ваши турбины. Кроме того, кораблю нужна команда.

❸ Характеристики ваших модулей. Каждая запчасть тут, как в какой-нибудь RPG, имеет ряд параметров — от массы до прочности.

❹ Корпус корабля. Не имеет особого значения, в какие именно отсеки какие детали вы погрузите, главное тут — их наличие. Пушки, впрочем, мы все равно рекомендуем ставить спереди — увеличится дальность атаки корабля.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

В Gratuitous Space Battles интересно наблюдать за тем, как корабли жарят друг друга бластерами, но совершенно неинтересно быть инженером.

ГЕЙМПЛЕЙ	-
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стратегия

- **Издатель/разработчик**
  Arcen Games
- **Похожесть**
  - Sins of the Solar Empire
  - Light of Altair
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Сайт игры**
  http://arcengames.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

AI WAR
FLEET COMMAND

Илья Янович

AI War с порога заявляет о себе как об игре, сделанной кем-то в университетском кабинете информатики. Дистрибутив в 80 мегабайт. Проходящая в несколько этапов инсталляция, требующая установки нескольких загадочных приложений, о которых вы в жизни не слышали. Странным образом пропавшее место на системном диске. Горы текста, неказистое 2D и, кажется, трехцветная палитра. Обычно все это значит, что если стратегическая глубина где-то и зарыта, то до нее нужно прорываться через три слоя технических недоработок, безвкусной графики, возмутительно переусложненного интерфейса и прочих условностей. Но AI War: Fleet Command под это правило не подпадает — тут интересная стратегия лежит буквально на поверхности.

Страпельки

По устройству это действительно обыкновенная RTS, где есть добыча ресурсов, строительство и война. Все привычно и понятно: нас выбрасывают в какой-то далекий уголок космоса, выдают центральную базу и напутствие всех победить. Ресурсы (металл, кристаллы, энергия и знания) выкачиваются прямо из открытого космоса, достаточно наставить побольше добывающих станций. Никаких цепочек развития и ветвей технологий тут, по сути, нет, все средства идут на создание армий. Есть мелкие истребители, бомбардировщики, корабли с ракетными установками, гигантские машины смерти, похожие на бэтлкрузеры из **StarCraft**, и много чего еще. Все боевые юниты (как и добывающие станции) бывают нескольких уровней, а вокруг основного здания можно понаставить защитных турелей — это, в общем-то, весь микроменеджмент AI War. Освоить базовые правила можно за двадцать минут.

При этом AI War — масштабная игра. По нажатию Tab перед нами открывается гигантская карта космической системы (до 120 планет), война идет во всех ее уголках. Ближайший аналог — не пошаговые игры вроде **Galactic Civilizations**, а макростратегический режим **Star Wars: Empire at War**, где у вас могут отвоевать планету, пока вы ищите закатившийся под стол карандаш. Только глобальный и стратегический режимы тут объединены. Прямо как в **Supreme Commander**, размах боевых действий увеличивается прямо

После AI War почему-то вспоминаешь, что Relic давно уже пора заняться Homeworld 3.

Оранжевая россыпь — армада наших истребителей. И это в масштабах игры даже не армия, а так — разведотряд.

Такое изображение хочется тут же разослать всем друзьям с подписью: «Угадайте, в каком году вышла эта игра?»

По меркам AI War вот это — очень живописно!

на глазах. Сначала вы вяло перестреливаетесь с ближайшими соседями, потом количество юнитов переваливает за сотню, вы крутите колесико мыши — и начинается в буквальном смысле война космических масштабов. До некоторых планет тут приходится лететь минут семь реального времени.

Важный момент — галактику во Fleet Command действительно нужно изучать. Бестолковый, как правило, юнит-скаут впервые после **Civilization** приносит пользу: быстро перебросить куда-то войска тут просто невозможно, поэтому необходимо точно знать, куда и когда нападать и откуда ждать удар.

При этом, впрочем, важно помнить, что AI War — игра, по большей части сделанная одним человеком, и выглядит соответствующе. Маленькие кораблики быстро мельтешат туда-сюда, вызывая нервный тик, от цветовой гаммы периодически хочется повеситься, а написанный крошечным шрифтом текст физически тяжело читать. Единственное, что может встретиться на просторах космоса, — кучка метеоритов, а карта представляет собой сплошное черное полотно.

Меньше калорий

Западные рецензенты отчего-то принялись хвалить AI War за жанровые инновации, но, если подумать, единственное по-настоящему свежее решение здесь — внушительный масштаб. Но у этой игры есть другое примечательное достоинство: она невероятно *удобна*. Маленький размер, смешные системные требования, простая, но отнюдь не примитивная механика, минимум лишнего контента. Опять же, Fleet Command очень просто подстроить под себя: здесь десять уровней сложности, множество опций по генерации карт и практически идеальный, хоть на первый взгляд и громоздкий, интерфейс. Играть в AI War дома, когда на рабочем столе есть иконки вроде **Order of War**, несколько странно, а вот в дороге на ноутбуке — самое оно. Особенно если дорога предстоит длинная. «Мы рекомендуем для начала пройти базовую обучающую кампанию: она занимает около трех часов — гораздо меньше, чем длится средняя партия в AI War», — радостно заявляют авторы на сайте игры.

Главное — не принять по ошибке AI War за мессию и спасителя специфического жанра «стратегий про космос» (которому сейчас несладко: **Sins of a Solar Empire** — единственный важный проект за последние три года). Связь с космической тематикой здесь вообще довольно условная, сеттинг безликий, и вообще не совсем понятно, зачем автору понадобились все эти галактические декорации. Гораздо уместнее механика игры смотрелись бы на фоне абсолютной абстракции, где кружочки воюют с треугольниками (см., например, **Hexy Trench**): так было бы гораздо понятнее и, что важно, красивее. Пока что вселенная AI War вызывает такое же отвращение, как и третьесортные фантастические сериалы. Со звуком опять же надо срочно что-то делать: музыка тут приятная (хотя и постоянно повторяется), а вот эффекты тотчас же хочется отключить.

■■■

Но у AI War есть важный козырь — это онлайн (играть тут можно ввосьмером). Причем гораздо интереснее не сражаться друг с другом, а воевать в команде против компьютерных соперников, поделив между коллегами зоны влияния и начав масштабную онлайновую экспансию. Более того, сам разработчик всячески не рекомендует садиться за Fleet Command в гордом одиночестве.

В сухом остатке — инди-стратегия с колоссальным масштабом и человеческим лицом. Целевая аудитория AI War — хардкорные поклонники жанра, но авторы честно попытались сделать ее максимально доступной и интересной для всех игроков (см. удобный интерфейс, многоступенчатую систему туториалов и более чем щадящие требования к системе). Проверить, насколько им это удалось, очень просто: достаточно взять с собой в дорогу ноутбук с установленной версией Fleet Command. ■

Вчера, сегодня, завтра

AI War сделана, по сути, одним-единственным человеком — Крисом Парком (кроме него, в команду входят еще три сотрудника, но началось все именно с Криса), он возится со своей стратегией уже довольно давно. Фактически Fleet Command вышла еще в мае, а эта рецензия написана по результатам знакомства с версией 2.0, которая во многом приятнее оригинала. Основные отличия: подрос искусственный интеллект, добавлена новая музыкальная композиция, юниты, онлайновая энциклопедия и система ачивментов. К тому же вторая редакция вобрала в себя все предыдущие обновления.

Сейчас Парк работает над первым аддоном, The Zenith Remnant, ключевая особенность которого — гигантские корабли (а они тут и так местами большие). Кроме того, запланирована серия бесплатных DLC.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

На удивление простая в освоении космическая инди-стратегия, объединившая в себе такие, казалось бы, непохожие игры, как Star Wars: Empire at War, Sins of a Solar Empire и Supreme Commander.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Стратегия

- **Издатель/разработчик**
  Neocore
- **Похожесть**
  - Серия Total War
  - Серия Heroes of Might and Magic
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Сайт игры**
  www.kingarthurthewargame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

KING ARTHUR

Илья Янович

King Arthur выступает на одной территории с серией **Total War**, и это само по себе примечательно. Никто не умеет так мастерски передавать дух эпохи и делать такие глубокие и разнообразные стратегии, какими их делают в **Creative Assembly**. Именно поэтому совершенно очевидно, что пытаться сделать второй «тоталвор» — дело гиблое: лучше точно не получится, а вот хуже — почти наверняка.

Дерзкие венгры из **Neocore** придумали, пожалуй, самый смелый и неочевидный способ борьбы с англичанами. Они забросали их файерболами и поджарили молниями из пальцев.

Меч в камне

По формальным признакам King Arthur ничем не отличается от того же **Medieval**: мы водим полководца с армией по глобальной карте, захватываем поселения, нанимаем юнитов, а когда дело доходит до сражений — переключаемся в режим тактической битвы и лично гоняем войска по игровому полю, маневрируем, обходим с фланга и занимаем господствующую высоту. Однако на самом деле между двумя этими играми — пропасть. В определенном смысле «Король Артур» ближе к **Heroes of Might and Magic**.

Принципиальное отличие вот в чем. Total War — это в полном смысле слова симулятор руководителя отдельно взятого государства. Дипломатия, экономика, сражения, политические интриги: вас просто выбрасывают на карту Европы (Индии, Америки) определенной эпохи, оставляя наедине с механикой и какими-то туманными целями. В **Napoleon** англичане, правда, планируют исправиться и обещают несколько связных однопользовательских кампаний.

Ирония в том, что King Arthur предлагает аналогичный подход уже сейчас. Кампания здесь — это разбитая на главы сказка о короле Артуре. Последний великий король в истории древней Англии погиб, и остров погряз в междоусобицах. Артур, собрав преданных рыцарей, мечтает объединить Великобританию. Для пущей убедительности авторы включили в свою историю все англосаксонские мифы, до которых только смогли дотянуться, а вместе с ними — и колдунов, волшебников, демонов, ведьм.

В Neocore называют свою игру «ролевым варгеймом». Отличия от варгейма обычного, как оказалось, существенные. Дело в том, что «Король Артур» — это, как и уже упомянутые «Герои», игра, акценты в которой смещены на полководцев. Именно они обустраивают крепости, нанимают войска, растут в уровнях, берут квесты и даже женятся. Навигация между героями осуществляется при помощи специального экрана-меню, броско названного «Рыцари круглого стола»: отсюда можно посмотреть, сколько у кого солдат, какие у кого артефакты и не засиделся ли кто давненько в хостяках. Без героев игрок не может и шагу ступить — даже рекруты не в состоянии самостоятельно выйти из казарм.

Еще одна любопытная деталь: King Arthur обращается к старейшему и давно забытому приему — текстовым квестам (в последний раз были замече-

В отличие от Empire: Total War, в King Arthur юниты одного типа выглядят совершенно одинаково.

Самый выгодный ракурс для тактических битв — под прямым углом.

Есть в King Arthur и религия: если вы порядочный христианин, вести дела с верующими лордами будет легче.

Картинка на глобальной карте — практически безупречна.

ны, кажется, в «**Космических рейнджерах 2**»), которые в рамках глобальной стратегии выглядят по меньшей мере необычно. В одном из них, например, вам нужно достать легендарный меч Экскалибур. Известно, что его охраняют вурдалаки на берегу какого-то таинственного озера. Рядом с озером есть деревушка, жители которой смогут помочь отыскать друида, который знает, как можно заполучить Экскалибур. Заплатить поселенцам или потребовать информацию силой? Или присоединить их к своей армии? А с друидом что делать — запугать или попросить волшебный горн в качестве платы за защиту? А еще, говорят, рядом с деревней обитают бандиты… Давно вы играли в вargейм, где происходило что-то подобное?

Демоны на службе Его Величества

Первые несколько часов в King Arthur посвящены знакомству с глобальной картой и княжествами. Этот этап игры практически полностью заскриптован: перед вами постоянно ставят конкретные задачи. Но постепенно сценарий King Arthur ослабляет хватку, и, когда свободы на глобальной карте становится побольше, обнаруживается, что воевать здесь придется гораздо больше, чем можно было подумать изначально. Ход обоснованный: Артур пока лишь пытается воссоединить Британию под своим флагом, экономика для него — дело десятое (из ресурсов предусмотрены только еда и золото). Вариативности Total War тут нет, и это даже к лучшему — если вам что-то нужно, то это что-то можно без лишних вопросов отобрать силой. Есть тут и простенькая торговля, и простенькая дипломатия, но можно пройти всю игру и даже не вспомнить о них.

Битвы в King Arthur, скажем так, компетентны. В них не было бы ничего такого, чего мы не видели в Total War, если бы не нестандартная тематика. Первые несколько часов тут сражаются обычные английские мужи с мечами и луками, зато потом появляются какие-то оборотни, великаны, шаманы и злые духи. Они машут огромными топорами, стреляют огненными шарами и насылают на врагов магические дожди.

Территории, как и обещалось, действительно большие. Пожертвовав кое-где детализацией (а вообще графика тут отличная), авторы нарисовали десятки километров полей… которые на самом деле не нужны. Гигантские площади оправданны только во время осады крепостей, а основные сражения, цель которых — захват точек (можно, впрочем, просто всех перебить), могли бы быть и компактнее.

Но самые критичные просчеты — в интерфейсе. Мини-карты нет (карта Британских островов открывается отдельно, но герои на ней не отмечены), а все важные функции порой оказываются спрятаны в самых неожиданных местах.

Порой от штандартов во время битв тут рябит в глазах.

■■■

Neocore приблизились к уровню Creative Assembly настолько близко, насколько это вообще было возможно в их условиях (маленькая студия из Восточной Европы — это не то же самое, что знаменитая лондонская компания с целой **SEGA** за плечами). Самое сложное, макростратегию, разработчики героически осилили, а несколько кособокие битвы — это простительно, особенно учитывая, что в Total War с этим тоже не все идеально. Теперь остается только надеяться, что в ближайшее время на венгров обратит внимание большой и богатый издатель.

P.S. К сожалению, просто так поиграть в King Arthur сегодня не получится. Дело в том, что финальная версия содержит критический баг, из-за которого практически невозможно загрузить более-менее масштабные битвы, особенно если вы обладатель 64-битной ОС: игра предательски вылетает на рабочий стол. Как заявляют в Neocore, о проблеме они осведомлены (форумы кричат что есть мочи), но на момент сдачи этого номера патч так и не появился. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Венгерская вариация на тему Total War: с оборотнями, колдунами и про короля Артура.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

GYROMANCER™

ジャイロマンサー

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Головоломка
Ролевая игра

- **Издатель**
  Square Enix
- **Разработчик**
  PopCap Games
- **Похожесть**
  Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  http://dlgames.square-enix.com/gyromancer

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Кирилл Волошин

В 2007 году казуальная **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords** взорвала танцпол: игра объемом 200 Мб штурмовала хит-парады и отнимала сотни трудочасов у работающего населения, а неработающее просто вырубала из жизни на пару суток. Студия **Infinite Interactive**, авторы уважаемой стратегической серии **Warlords**, выпустили продукт, в котором было, кажется, все: серьезная ролевая система, куча квестов, внушительные стратегические элементы, а главное — эпические битвы, механика которых беспардонно копировала казуальную головоломку **Bejeweled**. Игрок мог прокачивать героя, строить собственную цитадель, нанимать войска, спасать принцессу, а заодно и мир, но в конечном итоге все сводилось к разборкам на игровом поле, где от нас требовалось складывать в линии камешки одного цвета (тем же самым, в пошаговом режиме, занимался соперник).

Puzzle Quest был многими признан лучшей казуальной игрой года (хотя мы сомневаемся, что термин «казуальная» можно применить к игре с таким насыщенным геймплеем) и, естественно, тут же породил толпы подражателей. Самое интересное, что усерднее прочих повторить успех пытались сами же Infinite Interactive, но их **Puzzle Kingdoms** и **Puzzle Quest: Galactrix** были лишь тенью **Challenge of the Warlords**. И вот недавно высказаться на эту тему решили очень серьезные люди: не нуждающаяся в представлении японская **Square Enix**, авторы **Final Fantasy,** и **PopCap Games**, крупнейшая в мире артель по производству казуальных игр (см. **Plants vs. Zombies**, **Zuma** и собственно Bejeweled). Их совместное произведение **Gyromancer** — это как раз сплав RPG и стратегии, в сердце которого бьется пламенный и очень красочный пазл.

Из жизни камушков

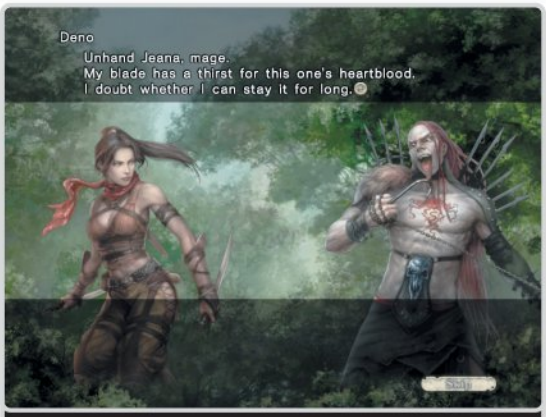
Устроен Gyromancer традиционно для таких игр. Первое и главное — это головоломка с сюжетом. История разворачивается в типичном фэнтезийном мире, но в центре внимания не спасение принцессы и убийство дракона, а политические интриги. Мятежники убивают семью приближенного к королю графа, в живых остается только его маленький сын, который бесследно исчезает. А главный герой в компании легендарного мага и ловкой лучницы преследует лидера мятежников, чтобы предать его суду.

Эта история разбита на миссии. На глобальной карте постепенно открываются сюжетные локации. Щелкнув на них, мы переносимся в конкретную местность, где начинаются «Герои меча и магии»: мы перемещаем по карте фигурку героя, бьем встречных монстров, вскрываем сундуки с сокровищами, зачищаем логова, в которых постоянно возрождаются новые враги, лечимся у целебных фонтанов и находим новых зверюшек для своей армии. Да, в бою вместо героя сражаются представители местной фауны: всевозможные виверны, жуки-пауки и змеи. Противостоят им в основном такие же бестии. Зачищая локацию, можно найти специальный код, который позволит призывать того или иного зверя в свою армию. На каждом уровне, как правило, нужно победить финального босса, выслушать очередной диалог, после чего этап считается пройденным, вас выкидывают на глобальную карту и начисляют призовое золото, которое потом можно потратить на новых бестий. Одновременно в армии может быть до трех юнитов, но непосредственно в сражении участвует только один из них.

Бои, понятно, выглядят как пазл, в котором нужно складывать в линии разноцветные камни. Правда, в Gyromancer есть своя специфика. Мы вращаем не отдельные кристаллы, а квадраты по четыре камня в каждом. Другая важная особенность: противник в размещении фигурок на поле никак не участвует. Фактически мы решаем головоломку самостоятельно, но каждое наше движение заполняет шкалу противника, которая отвечает за нанесение ударов.

Иногда среди оппонентов все-таки попадаются люди.

В бою, естественно, можно складывать целые каскады и сеты из камней одного цвета. Эффект — сами видите какой.



Сюжет здесь, как и в Puzzle Quest, подается такими вот стильными комиксами.

В каждой локации можно заработать 10 различных достижений, которые выдаются, например, за новые рекорды набранных очков и за убийства конкретных боссов.

Нюансов еще много: например, есть штрафы за вхолостую прокрученные фишки, а различные виды атаки помимо прямого урона могут уничтожать нужные вам кристаллы, блокировать их и накладывать на участников боя различные эффекты. Чтобы снять ауру или разблокировать кристалл, можно использовать специальные предметы из инвентаря (их вы находите в сундуках на уровнях).

Только этого мало!

Увы, «убийцы Puzzle Quest» из Gyromancer не получилось. По сравнению с Challenge of the Warlords эта игра слишком однообразна. Как любая JRPG (проект, напомним, издает Square Enix), она делает ставку на сюжет. Сценаристы стараются оправдать доверие, нагнетают интригу, тасуют и разлучают героев, убивают их, а потом возвращают к жизни. Но здесь слишком много штампов и натянутого пафоса, чтобы поверить в происходящее на экране. Puzzle Quest оригинальной историей тоже не отличался, но в нем были экономика и строительство, была возможность отстраивать города, пленять врагов, добывать руны, приручать скакунов и т.д. А Gyromancer, кроме сюжета, может предложить лишь тяжелую однообразную прокачку, опять же типичную для многих JRPG. В какой-то момент авторы резко закручивают гайки сложности, выставляя против нас пышущих богатырским здоровьем врагов, — чтобы сразиться с ними на равных, приходится возвращаться в уже посещенные локации и раз за разом очищать их от монстров, набирая уровни.

В самой прокачке тоже нет ничего интересного: получение нового уровня просто увеличивает запас здоровья у зверя и (совсем уж редко) открывает новые виды атак. Остается еще спортивный интерес: на уже пройденных картах открываются ранее заблокированные дороги, появляются новые боссы и новые сундуки, там же можно найти новых монстров для зверинца или поставить новый рекорд по количеству набранных очков. Примерно тем же предложат заниматься на арене и специальных картах для сильных духом, где против нас выставляют особенно упитанных монстров.

■■■

Gyromancer похожа на JRPG больше, чем любая аналогичная игра. Речь идет не о больших глазах и вычурных костюмах — это было и в Puzzle Quest. Проблема в том, что в гибриде казуального пазла и стратегии неожиданно проявились наследственные признаки японской ролевой игры: однообразная прокачка, необходимость по много раз посещать уже пройденные уровни, а также полный штампов сюжет, на который можно было бы закрыть глаза, но не получается, потому что, кроме боев и прокачки, делать здесь, в общем-то, и нечего.

Многие, мы уверены, смогут с этим смириться: в конце концов, пазл-часть — душа и сердце игры — отлично проработана, прекрасно выглядит и звучит. Другое дело, что наркотической зависимости, которую вызывал Puzzle Quest, в Gyromancer испытать, к сожалению, не удастся. ■

Вместе всех их соберем

Словно в каком-нибудь Pokemon, в Gyromancer персонаж не выходит на поле боя сам, а заставляет драться вместо себя животных, которых находит по ходу игры. С ними связано несколько интересных нюансов.

Во-первых, пополнять армию прямо на месте нельзя: перед походом придется зайти в специальное логово на глобальной карте (не забывайте и об общем ограничении — не более трех бойцов в отряде). Во-вторых, каждый зверь в игре относится к определенному цвету: у него в арсенале есть несколько особых видов атаки, которые активируются по мере того, как мы уничтожаем синие или, к примеру, красные кристаллы. То же верно и для врагов.

В-третьих, звери разных цветов соотносятся друг с другом по классическому принципу «камень, ножницы, бумага»: например, огненный, то есть красный, дракон получает штраф против какого-нибудь водного (т.е. синего) жука.

ДОЖДАЛИСЬ?

Gyromancer скорее похожа на JRPG или игру про покемонов, чем на ожидаемый гибрид пазла и стратегии. Ворочать камнями во время боев все-таки интересно, но вот в «мирное» время игрок рискует заскучать от безделья и однообразности быта.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,0 ХОРОШО

Артем Комолятов
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Шутер

SERIOUS SAM HD

THE FIRST ENCOUNTER

- Издатель: Majesco Entertainment
- Разработчик: Croteam
- Похожесть: Painkiller, Will Rock
- Мультиплеер: Интернет
- Сайт игры: www.serioussamhd.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Год 2001-й. Большинство разработчиков шутеров уже экспериментируют с комплексным сюжетом, человечными персонажами и прочей эстетикой. Традиции ранних девяностых, когда о смысловом наполнении «стрелялок» думали в последнюю очередь, постепенно уходят в историю, а на прилавках уже лежат **Max Payne** и **Deus Ex**. Тем неожиданнее стало появление в это время настоящего гостя из прошлого — **Serious Sam: The First Encounter** от маленькой хорватской студии **Croteam**. В этой игре не было сложносочиненного сюжета, зато были совершенно безголовые камикадзе, четырехрукие ящеры пятиметровой высоты, быки-мутанты, а главное — арсенал гротескного оружия (миниган, автомат Томпсона, ракетница и бог знает что еще) и подчеркнуто-нелепый главный герой, сыплющий скабрезными шутками каждые десять секунд. Эдакий новоявленный Дюк Нюкем.

Год 2009-й. Sandbox, фотореалистичная графика, автоматическая регенерация здоровья, **Modern Warfare 2**. Старорежимные шутеры как будто окончательно скисли (см. недавние **Painkiller: Resurrection** и **Dreamkiller**) — самое время для победоносного возвращения Сэмюэля Стоуна на наши мониторы. Что, собственно, и происходит, но если вы ждали полноценного продолжения — спешим расстроить. Цитируя официальный трейлер новой игры: «Same f***ing game… in high definition!»

То есть на всякий случай поясняем: **Serious Sam HD** — это именно что самая первая игра в серии, только в высоком разрешении. Croteam не стали (не захотели?) с нуля перелопачивать всю игру, поэтому в ней последние плоды прогресса ежеминутно сталкиваются лбами с технологиями 2001 года. Да, теперь прибавившие в полигонах тушки врагов разлетаются согласно законам физики. Да, оружие приятно блестит на солнце, а вода больше не напоминает голубой студень. Но — анимация за восемь лет не изменилась ни на дюйм. Текстуры местных храмов и гробниц все-таки не дотягивают до современных стандартов. Детализация уровней по-прежнему нищенская, и если в миссиях на свежем воздухе этого не замечаешь, то стоит Сэму спуститься в какие-нибудь катакомбы, как дизайн в стиле «коробка-туннель-коробка» начинает резать глаз.

Но лично мы предлагаем не обращать на это внимания: пусть движок с трудом скрывает преклонный возраст, игра за восемь лет не стала хуже. Там, где большинство сценаристов корпят над сложной историей, Croteam начинают и заканчивают сюжет в начальных титрах. Там, где нам предлагают отстреливать ковенантов и локустов, Croteam рисует огромные синие мозги на механических ногах и ожившие коровьи скелеты. Там, где прочие заставляют игрока отсиживаться в укрытиях, Croteam настоятельно требуют вспомнить, что такое грамотный стрейф и аптечки. Там, где сегодня принято разыгрывать перед игроком спектакль из спецэффектов, Croteam просто закрывают за спиной главного героя двери и выпускают на него табуны монстров. Кстати, учтите: удовольствие многократно увеличивается, если проходить игру в компании друзей. Когда в кооперативе собирается 16 маньяков с миниганами, война с инопланетными легионами принимает прямо-таки эпические масштабы.

■■■

Конечно, по большому счету требовать $20 за тайтл восьмилетней давности с перерисованными текстурами — это некрасиво. Но только не в случае с Serious Sam HD. Базовые принципы, на которых работает этот шутер, не стареют. Тем, кто видел игру в 2001-м, ничего пояснять не нужно, но если в свое время вы пропустили знакомство с Сэмом Стоуном — сейчас есть отличная возможность исправить это недоразумение. Тем более что неизвестно, появится ли еще когда-нибудь игра, в которой можно засадить быку-мутанту в лоб из двустволки. ■

Если приглядеться, то на вершине пирамиды можно увидеть крохотную фигурку монстра. Так вот, на самом деле его рост — около пяти метров. Домашнее задание: рассчитать высоту пирамиды.

Самое опасное в этих камикадзе: их внешний вид — пока вы будете смеяться, они успеют подобраться на фатально близкое расстояние.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Serious Sam HD — шутер-неандерталец, размороженный в век 4G-сетей и переодетый в смокинг. Несмотря на нелепый вид, лучшей игры в жанре «монстру в глаз из шотгана в упор» в ближайшее время, скорее всего, не случится.

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

SERIOUS

Георгий Курган

ЖАНР Сим-археология

THE SIMS 3

WORLD ADVENTURES

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: The Sims Studio
- Похожесть: Серия The Sims
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.thesims3.com/game/ep1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

На первый взгляд **The Sims 3: World Adventures** выглядит как вариация на тему аддонов **Vacation** и **Bon Voyage** к первой и второй частям игры соответственно. И это — чистая правда, но с поправкой на один важный нюанс. В оригинальной игре разработчики выпустили симов на улицы, и теперь, похоже, намерены «выгулять» их по полной программе.

В первом дополнении к всемирно известному симулятору электрических людей игрокам предлагается отправить своих подопечных в отпуск. На выбор — Китай, Египет или Франция. Но если в аналогичных аддонах к предыдущим частям можно было разве что гулять на природе и пить коктейли, то в World Adventures каждая страна — это огромная открытая локация. Спокойного отдыха не получится: нет ни пляжей, ни фешенебельных отелей, ни докучливых аниматоров. Вместо них — гробницы, дворцы древних императоров и кельтские руины. Изначально в каждую страну можно отправиться не более чем на три дня, но, чтобы хорошенько все исследовать, понадобится гораздо больше времени, а для этого уже нужна продвинутая виза. Миграционная политика строгая — чтобы получить возможность вернуться в страну на более длительный срок, нужно активно участвовать в культурной жизни государства, в частности — в археологических раскопках.

Рядом с каждым лагеремотелем есть доска объявлений, где всем желающим предлагают начать «приключения». Начинается все с малого — поговорить с персонажем, провести опрос населения, найти на карте несколько ценных минералов… Однако в первые же пятнадцать минут сима отправят исследовать какой-нибудь пыльный склеп в поисках сокровищ. Игра честно посоветует запастись консервами, купить палатку и портативный душ — блуждать в катакомбах можно сутками. Тут-то и начинается самое интересное: даже невинный на первый взгляд могильник — это запутанный лабиринт с ловушками, потайными дверьми и лежащими на полу скелетами горе-исследователей. Чтобы добраться до какого-нибудь древнего артефакта, придется тщательно ощупывать курсором стены, решать пространственные головоломки и молиться, чтобы из ближайшего саркофага не выскочила мумия.

Блуждание по подземельям — центральная составляющая геймплея World Adventures. На самом деле ничего сложного в поиске сокровищ нет. Разработчики делают сложное лицо и нагоняют туману, но все ходы очевидны, а решение головоломок — плевое дело для того, кто в жизни видел хотя бы один квест. Через пару часов вы уже будете уверенно определять на взгляд потайные двери, предугадывать расположение ловушек и уверенно двигать тяжеленные статуи, чтобы установить их на панель, открывающую очередную запертую дверь. Ну а в свободное время можно заняться изучением кунг-фу, развить навык фотографии или стать профессиональным виноделом.

В какой-то момент наступает пресыщение: становится очевидно, что, несмотря на все старания дизайнеров, набор занятий в катакомбах не меняется — передвигать каменные изваяния, обезвреживать ловушки и искать ключи от запертых дверей придется что в египетских пирамидах, что в китайских пагодах. Но до этого всем желающим гарантированы несколько часов золотой лихорадки: хочется непременно исследовать каждый склеп, ощупать каждую стену, собрать все коллекции антикварных статуэток и выставить их на обозрение в прихожей собственного дома. Разработчики пытаются пробудить в игроке внутреннего индиану джонса, и им это удается, пусть и ненадолго. Ну а для всех остальных — новые модели шляп и дизайнерских светильников. ■

Кунг-фу выглядит эффектно, но в уличных драках бесполезно: от агрессивных мумий восточные единоборства не спасают.

Пример местной головоломки: установить две статуи на специальные постаменты, самому встать на третий — дверь и откроется.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

От валяния на пляжах и пикников на природе симы переходят к активному отдыху: изучают восточные единоборства, занимаются фотоохотой и сутки напролет проводят в древних гробницах. Очень интересно посмотреть, что будет дальше.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин

ЖАНР Интерактивный фильм

CASEBOOK EPISODE 3

SNAKE IN THE GRASS

- **Издатель**: Areo Cinematic games
- **Разработчик**: Clocktower Games
- **Похожесть**: The X-Files Game
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Сайт игры**: www.casebookthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

В конце прошлого века были весьма популярны квесты в поджанре interactive movie. Там не было ни одного нарисованного персонажа — все роли исполняли живые актеры, которые зачастую не только мелькали в отлично поставленных кинематографических роликах, но и прямо подчинялись движению курсора. Такой была серия квестов о детективе Тексе Мерфи, а также **Gabriel Knight 2: The Beast Within**, **The X-Files Game**, **Phantasmagoria** и много чего еще. Потом мода на подобные игры прошла, но ведь говорят же, что хорошее всегда возвращается. И в данном случае это сомнительное утверждение все-таки оказалось справедливым: в последние годы квесты с живыми актерами стали выходить все чаще и чаще.

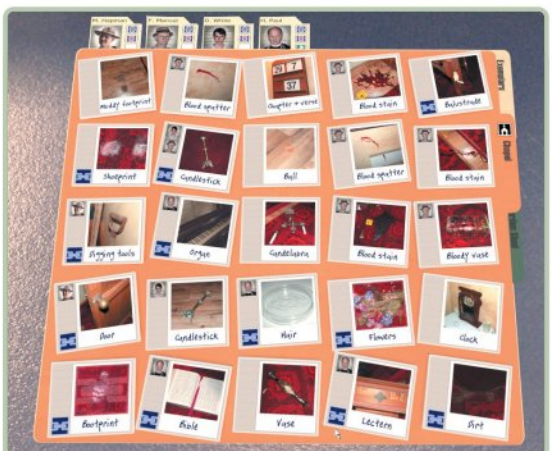
В первых рядах этого ретродвижения идет новозеландская **Areo Cinematic games** — вот уже второй год она выпускает сериал **Casebook**, в котором мы помогаем детективу Бартону расследовать преступления разной степени загадочности. Первый эпизод, рассказывающий о похищении ребенка, вышел в 2008-м и получил несколько наград от профильных сайтов. Затем последовал сиквел, а совсем недавно новозеландцы выпустили третью серию **Casebook Episode 3: Snake in the Grass**. Здесь речь идет об убийстве часовщика в провинциальном городке: его насмерть забили канделябром в местной церкви.

Как вы уже догадались, перед нами именно interactive movie — детектива Бартона, его коллег и местных жителей играют живые люди, оказавшиеся по совместительству отличными актерами. Собственно игрок выступает в роли партнера Бартона и смотрит на происходящее от первого лица. Выглядит это так, как будто вы попали в телевизор во время трансляции очередного детективного сериала: актеры, отговорив положенные реплики, неожиданно обращаются к вам, что-то объясняют, ведут куда-то, а вы в это время можете вращать головой, осматривая достопримечательности (и снова — никаких художеств, только реальные декорации).

Геймплей похож на то, что мы видели в той же The X-Files Game и в играх серии CSI. В перерывах между многочисленными видеовставками мы обследуем помещения, собираем улики, фотографируем их, а потом анализируем в походной лаборатории: с помощью несложных мини-игр проводим анализ ДНК, снимаем и сравниваем отпечатки пальцев и т.д. Однако примитивной игру не назовешь. Ведь главное тут — суметь провести логическую цепочку между разрозненными фактами, соединив в специальном режиме подходящие вещдоки. Тут Snake in the Grass уже напоминает **Sherlock Holms vs. Jack the Ripper** и **Sinking Island** Бенуа Сокаля.

Но по-настоящему захватывает другое: новозеландцы не просто делают очередной квест, они, по сути, снимают на удивление качественный телесериал. Помимо отличной актерской игры и профессиональной работы оператора, тут есть главное — харизматичный герой, настроение и интригующий сценарий. Все серии объединены общей темой — противостоянием Бартона и некоего скользкого типа, которого детектив подозревает во всех преступлениях, а тот постоянно уходит от возмездия. Не то чтобы это был какой-то гениальный сценарий, но свою функцию выполняет: каждый раз очень интересно узнать, что же случится дальше. Одним словом, если новозеландцы будут продолжать в том же духе, то жанр interactive movie определенно ждет очень светлое будущее. Снова. ■

В следующем году «Новый диск» выпустит на русском как минимум первый эпизод Casebook. Ведутся переговоры и о релизе всей трилогии.



За обработкой собранных материалов следствия проходит значительная часть игры.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Квесты с живыми актерами обретают вторую жизнь прямо на наших глазах — в новозеландской игре про убийство церковным канделябром.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Кирилл Волошин

ЖАНР Ролевая игра

- Издатели
  - 1C
  - Snowball Studios
- Разработчики
  - Студия СичЬ
  - Snowberry Connection
- Похожесть
  - Sid Meier's Pirates!
- Мультиплеер
  - Отсутствует
- Сайт игры
  - www.snowball.ru/oim

MOUNT & BLADE

ОГНЕМ И МЕЧОМ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 1,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Про «**Огнем и мечом**», украинское дополнение к турецкой ролевой игре **Mount & Blade**, мы, казалось, знали все еще до релиза. В базовую механику оригинальной игры (возможность свободно путешествовать по глобальной карте, собирать армию, работать на разные фракции и ставить на колени целые королевства) авторы решили добавить вменяемый сюжет, попутно сменив выдуманный антураж на конкретные исторические декорации (Центральная и Восточная Европа середины XVII века). Кроме того — огнестрельное оружие, возможность строить на карте защитное сооружение гуляй-город и подрывать стены замков пороховыми минами. Все вроде бы предельно ясно, вопрос только в том, как это будет работать. Но на старте игра все-таки смогла нас удивить, причем неприятным образом.

«Огнем и мечом» начинается с того, что где-то под Смоленском герой встречает француза Жака де Клермона, который в разговоре упоминает слова «Мазарини», «д'Артаньян». Еще через пять минут в таверне ближайшего города вы можете встретить родственника Чингисхана, потомка графа Дракулы (он тут же сообщает, что готов сделать раненым членам отряда кровопускание), и персонажа по имени Мамай. И это, простите, обещанные достоверные исторические декорации? Ну да, сына Гитлера и внучки Ленина вроде бы нет, все-таки семнадцатый век, а не двадцатый, с этой точки зрения все достоверно…

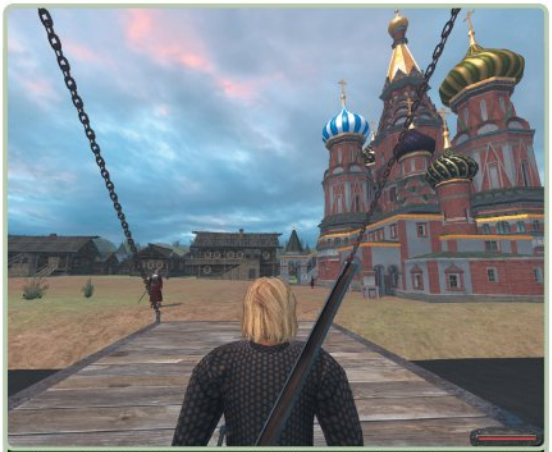
Слава богу, авторы быстро берут себя в руки. И вскоре на первый план выходят три действительно увлекательные сюжетные линии: за Речь Посполитую, Запорожскую Сечь и Московскую Русь. В каждой из них наши задачи традиционно сводятся к захвату власти, но политических интриг, к которым мы привыкли еще в оригинале, стало в два, а то и в три раза больше. Поддерживая какого-нибудь претендента на трон (например, Степана Разина), вы можете вести за его спиной сепаратные переговоры, несколько раз переходить из одного лагеря в другой, заявить о желании стать царем, обманывать, шантажировать, подсылать наемных убийц (сам начинающий интриган тоже может стать жертвой киллера, пришедшего к нему на «аудиенцию»).

В свободное время мы проводим детективные расследования, ищем мистические артефакты, лезем в склепы, воруем коней Богдана Хмельницкого и чем еще только не занимаемся. При этом задания нелинейны: варианты прохождения каждого задания зависят как от умений персонажа, так и от того, какое решение вы приняли квестом раньше.

А вот разрекламированное огнестрельное оружие по большому счету осталось лишь галочкой в пресс-релизе: то есть формально оно есть, но фактически пользоваться им крайне неудобно (отвратительная меткость и долгая перезарядка), а потому куда эффективнее разить врага старой доброй саблей. Гуляй-город тоже редко используется, зато штурм замков заиграл новыми красками: ведь помимо подрыва стен тут можно попытаться подкупить охрану ворот или отравить городские источники воды.

■■■

Аддон, конечно, не изменил общей картины: Mount & Blade — это все та же неказистая, нескладная, но очень интеллигентная ролевая игра. Те, кому она не понравилась год назад, вряд ли заинтересуются ей и сегодня. За одним исключением: если в прошлом году эта турецкая игра показалась вам недостаточно разнообразной и несправедливо оторванной от исторических реалий — то «Огнем и мечом», возможно, сумеет реабилитировать ее в ваших глазах. Вот только Дракула и Мамай — это все-таки зря. ■



Авторы любовно воссоздали архитектуру того времени: мечети, храмы, католические соборы и персонально Большой Московский Кремль смотрятся великолепно. При этом города и крепости выросли в размерах и теперь действительно похожи на города и крепости.

С колоритом тут все в порядке: в тавернах можно устраивать кулачные бои, а на глобальной карте слушать классическое русское многоголосье, тюркское горловое пение и лютневые композиции в стиле позднего Ренессанса.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Украинцы проходят по турецкой кавалерийской RPG огнем, мечом и графом Дракулой. За вычетом последнего получилось весьма увлекательно.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

DRAGON AGE: НАЧАЛО
(DRAGON AGE: ORIGINS)

- **Жанр:** ролевая игра
- **Издатель/разработчик:** Electronic Arts/BioWare
- **Издатель в России/локализатор:** Electronic Arts
- **Полная рецензия:** «Игромания» №11/2009

Dragon Age: Origins — первая в истории **BioWare** ролевая игра в жанре мрачного реалистичного фэнтези. Получилась лучшая RPG последних лет и один из лучших проектов 2009 года. Вышколенный геймплей классической партийной RPG в духе **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights** умножен на сочную графику, отлично проработанную вселенную (у BioWare иначе не бывает) и феноменальную нелинейность, где на каждом шагу игрока ждут ветвистые диалоги и непростой моральный выбор.

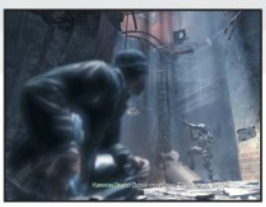
ПЕРЕВОД: Русская версия такой игры, полностью переведенная, озвученная и выпущенная практически одновременно с мировым релизом, — это всегда праздник, и тут даже не хочется дотошно с лупой выискивать какие-то помарки и шероховатости. Тем более что в целом локализация Dragon Age получилась качественная. Более чем адекватно переведенный текст, выразительная озвучка каждого персонажа: каждому подобран свой голос, и если уж герой на экране источает агрессию и гнев, то и актер за микрофоном старательно рычит. Но без ляпов все-таки не обошлось: иногда не совпадает русская речь с субтитрами, изредка, но актеры все же фальшивят с интонациями, а у некоторых персонажей мужского пола вдруг прорезывается милый женский голосок. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

- **Жанр:** шутер
- **Издатель/разработчик:** Activision/Infinity Ward
- **Издатель в России/локализатор:** 1C/Soft Club
- **Полная рецензия:** «Игромания» №12/2009



Блокбастер, сошедший с ума: кровавые разборки на улицах Рио, сожженный дотла Вашингтон, героическая оборона фастфуда и уникальная сцена взрыва ядерной боеголовки, показанная от лица астронавта в открытом космосе. **Modern Warfare 2** остается неприлично линейным и заскриптованным шутером, но взрывать сараи так, как это делает **Infinity Ward**, сегодня не умеет больше никто.

ПЕРЕВОД: Проблемы с PC-версией начинаются еще до запуска. У многих наотрез отказывался работать второй установочный диск, первые сутки было крайне трудно даже зарегистрировать игру в Steam из-за перегрузок серверов. Русским игрокам не повезло еще больше — в локализованной версии игры официально отсутствует уровень с расстрелом мирного населения в московском аэропорту, в связи с чем игра даже не разрешает скачать английскую озвучку из Steam.

И очень жаль: русская озвучка бесконечно далека от оригинала. Modern Warfare 2 — это по-голливудски поставленный боевик, в нем должен быть накал страстей и много здорового пафоса. Вместо этого прижатый огнем спецназ переругивается вялыми, скучающими голосами, командиры переигрывают, да и в целом герои отличаются редкостным равнодушием к происходящему. — *Денис Мурин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С

- LEGO Indiana Jones 2: Приключение продолжается
- Manhunt 2
- NBA 2K10
- NecroVisioN: Проклятая рота
- Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition
- Zombie Shooter 2
- Линия фронта: Британский десант
- Мои пушистые питомцы: Каникулы в Австралии
- Мои пушистые питомцы: Школа для зверят
- Тропа: Страшная сказка

EA Russia

- The Saboteur

Акелла

- Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
- Pound of Ground: Убитые дважды
- Артур и месть Урдалака
- Гонки тяжеловесов

Бука

- James Cameron's Avatar: The Game
- Вильгельм Телль: Голый арбалет
- Римская империя

Новый диск

- Aion: The Tower of Eternity
- Colin McRae DiRT 2
- Space Fighter
- Sword of the Stars: Боевой флот Аргоса
- Анатомия страсти
- Домашнее казино

Софт Клаб

- Empire: Total War — На тропе войны

НОВЫЕ АНОНСЫ

1С

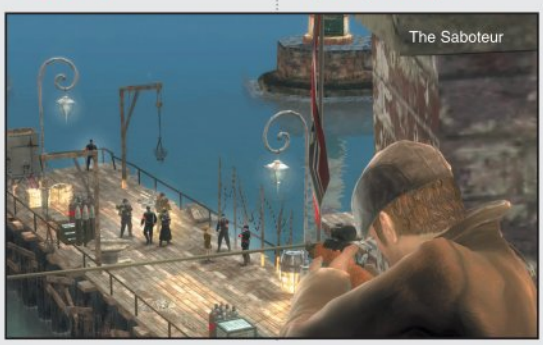
- Drakensang. Река времени (весна 2010)
- Napoleon: Total War (февраль 2010)
- Making History 2: Другая война (2010)

Astrum Online

- Jade Dynasty (2010)

EA Russia

- Command & Conquer 4: Эпилог (19 марта 2010)



Ritmix®
moving sound

Ritmix RF-9800

Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 3 дюйма (16:9)
До 16 Гб память + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст
Диктофон, Радио, Графический планшет
До 26 часов работы
Размеры: 96 x 55 x 12 мм
Вес: 74 г

www.ritmixrussia.ru

BLADE
GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с НОЯБРЯ 2008* по *НОЯБРЬ 2009 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

*Самые популярные игры с **1** по **26 НОЯБРЯ 2009 г.***

A	B	C	D
1		S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	13%
2	NEW	Dragon Age: Origins	8%
3		Grand Theft Auto 4	7%
4	▼2	Batman: Arkham Asylum	6%
5	NEW	Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	6%
6	▼2	Resident Evil 5	4%
7	NEW	Pro Evolution Soccer 2010	3%
8	▼1	Need for Speed: Shift	3%
9	NEW	Borderlands	2%
10	▼4	Risen	2%
11	▼3	FIFA 10	2%
12	▲2	F.E.A.R. 2: Project Origin	2%
13		Prototype	2%
14	▼3	Call of Juarez: Bound in Blood	1%
15	NEW	Battlefield Heroes	1%
16	▲8	Burnout Paradise: The Ultimate Box	1%
17	▲5	Empire: Total War	1%
18	▼1	ArmA 2	1%
19	▲5	The Sims 3	1%
20	▲8	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	1%
21	▼5	Red Faction: Guerilla	1%
22	▼3	Wolfenstein	1%
23	▲3	King's Bounty: Принцесса в доспехах	1%
24	▼3	Overlord 2	1%
25	NEW	Divinity 2: Ego Draconis	1%
26	▼8	Plants vs. Zombies	1%
27	NEW	Operation Flashpoint: Dragon Rising	1%
28	▲1	Braid	1%
29	▲1	Street Fighter 4	1%
30	NEW	X-Men Origins: Wolverine	1 %

*По состоянию на **26 ноября** в голосовании приняло участие **88 341** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

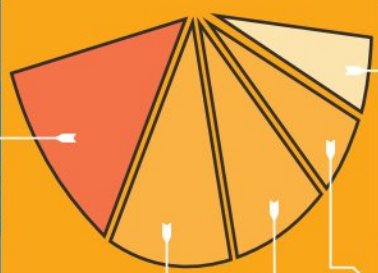
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 13%



Star Wars: The Force Unleashed 6,0%

Dragon Age: Origins 8,0%

Grand Theft Auto 4 7,0%

Batman: Arkham Asylum 6,0%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

The Sims 3

Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Очередная эволюция симулятора писающих человечков. В своих желаниях и потребностях симы стали еще больше похожи на настоящих людей — Sims 3 стоит увидеть только затем, чтобы не стать похожими на них.

Шоу Трумэна * The Sims Studio * Electronic Arts

The Secret of Monkey Island: SE

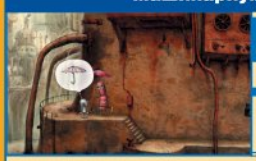
Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №9/2009

Лучший пиратский квест родом из 1990-х пережил второе рождение. Всем, кто уверен, что «Пираты Карибского моря» — это смешно, нужно увидеть в обязательном порядке.

Квест * Lucas Arts

Машинариум



Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

Очаровательная интерактивная сказка о том, как тяжело быть маленьким роботом в большом металлическом городе.

Квест * Amanita Design * 1С

Call of Juarez: Bound in Blood

Рейтинг «Манц»: 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Идеальное погружение в детство для всех, кто еще помнит дворовые игры в ковбоев и индейцев и самодельные луки из дерева. Здесь есть все то же самое, только с идеальной боевой механикой и бешеным экшеном.

Вестерн * Techland * Ubisoft * 1С

Resident Evil 5

Рейтинг «Манц»: 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Пятая часть долгоиграющей зомби-серии не слишком далеко ушла от четвертой, но зато в нее впервые можно играть на PC, не чувствуя себя человеком второго сорта.

Экшен * Capcom * 1С

Street Fighter 4

Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Большой папочка всех файтингов вернулся, сохранив привычный темп, убийственную сложность и знакомых персонажей. Вы же помните фирменный захват Зангиева?

Файтинг * Capcom * 1С

Batman: Arkham Asylum

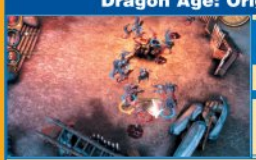
Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Самая лучшая игра про Бэтмена, которую можно прописывать даже тем, кто ненавидит комиксы. Лучше воссоздавать атмосферу утонченного безумия получалось только в экранизациях Тима Бертона.

Симулятор Бэтмена * Rocksteady Studios * Eidos Interactive * Новый диск

Dragon Age: Origins



Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

Не изменив проверенной временем механике, BioWare создали в знакомых декорациях самую взрослую и суровую ролевую игру на сегодняшний день. Самое страшное здесь — не кровь и зверства, а жестокость окружающих.

Ролевая игра * BioWare * Electronic Arts

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Манц»: 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1С

Need for Speed: Shift

Рейтинг «Манц»: 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Получив кучу денег, талантливые люди не становятся хуже: Slightly Mad Studios сделали лучшую гонку сезона, которая по какой-то ошибке называется Need for Speed.

Автосимулятор * Slightly Mad Studios * Electronic Arts

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Рейтинг «Манц»: 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

«Зов Припяти» — это все тот же S.T.A.L.K.E.R., но с внятными квестами и без технических шероховатостей. Как оказалось, этого вполне достаточно.

Экшен * GSC Game World * GSC World Publishing

Osmos

Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Головоломка о приключениях одной молекулы в стакане воды. В отличие от многих других инди-игр, в Osmos гораздо интереснее играть, чем восторгаться ей, а не наоборот.

Аркадная головоломка * Hemisphere Games

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Правда ли, что готовится ремейк гениальной серии Splatterhouse с Sega Genesis? Участвует ли в его разработке кто-то из команды, создавшей первую часть?

С каждой новой серией Рик все меньше походит на Джейсона из фильма «Пятница, 13-е» и все больше — на Скелетора из мультиков про Хи-Мена.

Оригинальный **Splatterhouse** вышел в 1988-м на игровых автоматах, а в 1990 году — на консоли TurboGrafx-16. На Gene-sis вышла только вторая часть зверского хоррора — **Splatterhouse 2** (1992). Разработчики явно вдохновлялись седьмой (а потом и восьмой) частью саги «Пятница, 13-е»: в японской версии Splatterhouse маска у героя откровенно вратарская, это потом ее дизайн поменяли на подобие человеческого черепа. В европейской версии первого Splatterhouse Рик носит странную красно-черную маску, а в японской версии второго — маску театра кабуки. Доктора Уэста из игры окрестили в честь лавкрафтовского Герберта Уэста, героя фильма «Реаниматор» (1985). А чем будет вдохновляться новая версия? Неужто беззубыми ремейками «Техасской резни бензопилой», «Кошмара на улице Вязов» и «Пятницы, 13-е»?

К разработке трехмерного ремейка **Splatterhouse** для Xbox 360 и PS3 оригинальные японские разработчики отношения не имеют: сначала ремейком занималась калифорнийская компания **Bottlerocket Entertainment**, в феврале, когда игра уже была почти закончена, **Namco Bandai** что-то не устроило в качестве работы. Проект у Bottlerocket забрали, отдали смешанной японско-американской команде Namco, сделавшей **Afro Samurai**, но те никак не успевали закончить игру к сроку. В мае стало известно, что Namco тихо открыла новый офис в Сан-Диего и завербовала «от десяти до двадцати» бывших дизайнеров, художников, программистов и продюсеров из Bottlerocket для работы над игрой.

Так что игрой сейчас занимаются калифорнийцы, выйти новый Splatterhouse должен весной 2010 года.

С выходом Resident Evil 5 на PC я впервые узнала о существовании стереоизображения (3D Vision) в компьютерных играх. Первая ли это игра со стереорежимом и есть ли у нее аналоги?

NVIDIA 3D Vision, бюджетный вариант 3D Vision с картонными очками и многочисленные стереопредшественники...

Аналогов стереоскопическому режиму 3D Vision (разработка **NVIDIA**) раньше не существовало. Стереокартинка в играх использовалась, но до **Resident Evil 5** никто не пытался изобразить летящую из экрана в комнату кровь и другие посторонние объекты... Еще одна особенность 3D Vision в том, что в стерео представлены не только уровни, но и ролики, и игровые меню. Обычно стереорежим на меню не распространялся, а в некоторых играх (**Starship Titanic**, например) в стерео были представлены только отдельные фрагменты.

В ближайшем будущем должен выйти **Avatar** по мотивам фильма Джеймса Кэмерона — первая игра, заранее заточенная под стереорежим. В прошлом же чего только не использовалось — и обычные красно-синие очки, и шлемы Cybermaxx с парой жидкокристаллических дисплеев (вы его наверняка видели на физиономии главного злодея в фильме «Хакеры»), и затворные стереоочки H3D Eyewear, и другие варианты наглазников. Только с 1994 по 2000 год на свет появились VFX-1, Stereographics CrystalEyes и SimulEyes, NuVision 60GX, 3D-SPEX, Chinon Cybershades, EyeFX, VR-Joy, Woobo Cyberboy, APEC Virtual Visor, i-Art VirtualEyes, Cyberstuff Cyber3DVisor, VRex VRSurfer... и это не считая самодельных конструкций и модификаций!

В одних играх была встроенная поддержка стереорежимов (стереоверсии **Fatal Racing** и **Wolfenstein 3D** продавались в комплекте с очками), для других выходили официальные и полуофициальные патчи. Стереорежим присутствовал в **Hi-Octane**, **Quake**, **Rise of the Triad**, **Duke Nukem 3D**, **Havoc**, **Shattered Steel**, **Sin**, **Slipstream 5000**, **Hexen 2**, **System Shock**, **Comanche 3**, **Cyberbykes**, **MDK**, **Descent** и **Descent 2**... Самыми красивыми и популярными стереоиграми были, пожалуй, **The Magic Carpet** и **Terminal Velocity**.

Какие игры про самураев есть на консолях и PC? — *+7 (903) * 72 92***

Рубить кого-то самурайским мечом в играх куда приятнее, чем, допустим, сидеть с виртуальной удочкой.

Ну, если учесть, что самураи по популярности уступают разве что ниндзя и намного обгоняют пиратов... Каждая двадцатая японская игра на консолях посвящена феодальному прошлому родной страны или жизни знаменитых самураев (Миямото Мусаси и компании). Из самых-самых можно отметить **7 Blades**, **Ryu ga Gotoku Kenzan!** (средневековый спин-офф серии **Yakuza**), **Kengo: Legend of the 9**, **Samurai Warriors** и **Warriors Orochi** компании **Koei** (хотя действие самой знаменитой серии этой компании, **Dynasty Warriors**, происходит, как ни странно, в Древнем Китае).

Есть и поджанры: «самураи против демонов» (серия **Onimusha**, **Genji: Dawn of the Samurai** и **Genji: Days of the Blade**), самурайский вестерн (**Rising Zan: The Samurai Gunman**, **Samurai Western**). Хватает самураев, пришедших из других индустрий: **Afro Samurai**, **Samurai**

Champloo и серия **Samurai Jack**. Имеются самурайские тактические игры (**Dragon Force**) и самурайские файтинги (плоские серии **Samurai Shodown** и 64DD, трехмерные **Bushido Blade 1, 2** и, в какой-то степени, **SoulCalibur**), полуквестовая серия **Way of the Samurai** и любопытный игровой автомат **Mazan: Flash of the Blade**, в котором пользователь усиленно размахивает пластиковой катаной. На PC самураи встречаются только по ошибке — в серьезных стратегиях (**Shogun: Total War**), RPG (**Wizardry 8**, **Throne of Darkness**) и, изредка, в портированной Onimusha.

А возможно ли, чтобы в сетевой игре одна команда играла на PC, а другая на консолях? И если да, то кто побеждает в таких матчах? — *+7 (951) * 72 11***

Чтобы игроки с мыши и геймпада могли сражаться на равных, в Shadowrun применяются автоприцеливание, искусственное понижение меткости при резких поворотах и тому подобные хитрости.

Если не считать MMORPG **Final Fantasy XI**, на сегодня существуют всего три игры с возможностью межплатформенного мультиплеера. Все три — заслуга **Microsoft**, вышли в 2007-2008 гг. и предназначались для раскрутки Games for Windows.

Это онлайновый шутер **Shadowrun**, RTS **Universe at War: Earth Assault** и трехмерный экшен **Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition**. Изначально сражаться друг с другом с разных платформ могли лишь платные подписчики, но в июле 2008 года Microsoft временно разрешила бесплатный мультиплеер для владельцев аккаунтов Xbox Live Silver. Только так и можно было заманить пользователей... Серьезный дефматч — только в Shadowrun, причем механика прицеливания заточена под консольных пользователей, злоупотребляющих геймпадами (мышь с клавиатурой подключаются и к консолям, но для этого надо быть совсем уж повернутым на FPS гиком). Владельцы PC думали, что легко победят за счет прицеливания мышкой и игры в сверхвысоких разрешениях... но не тут-то было! Чтобы создать кросс-платформенный баланс, мультиплеер упростили: исход боя зависит не от меткости игроков, а от других факторов. Силы примерно равны, никаких преимуществ игра на PC не дает, а у консольщиков хотя бы есть опыт игры с автоприцелом...

Еще разработчики из **Neversoft** и **Epic Games** сумели сделать межплатформенный мультиплеер в, соответственно, **Guitar Hero 3** и **Unreal Tournament 3** — технически это оказалось не так уж сложно. Но они так и не смогли заключить союз между всеми издателями и производителями консолей, так что в финальные версии игр межплатформенный мультиплеер не вошел. В Xbox Live и Games for Windows еще можно играть в одну и ту же игру, потому что это выгодно одной и той же компании. А вот совмещенного дефматча через Xbox Live, Steam и PlayStation Network мы уж точно никогда не увидим.

Существуют ли на самом деле человекообразные роботы?

Мику Хацуне — не только робот, но и героиня ритм-игры Project DIVA на PSP, скоро должен появиться игровой автомат Project DIVA Arcade.

Существуют! Хоть и не совсем такие, как в видеоиграх. Современные андроиды не умеют ходить (этим занимаются специальные неуклюжие, мало похожие на людей двуногие роботы), но без проблем поют, разговаривают и хлопают глазками. Японские псевдодевушки Actroid DER и DER 2 умеют говорить, менять выражение лица и шевелить конечностями, корейская EveR-1 знает 400 корейских и английских слов, в 2005 году американские дизайнеры построили точную копию Филипа Дика, умеющую смотреть в глаза собеседнику и вести задушевные разговоры о творчестве знаменитого писателя-фантаста.

Наконец, построенный для японской технологической выставки CEATEC новый прототип HRP-4C не только вертит головой, но и самозабвенно поет. Если лицо EveR-1, по словам застенчивых создателей, представляет собой «нечто среднее между двумя известными корейскими актрисами», а все остальное «взято у известной певицы», то новому японскому андроиду придали точную внешность виртуального идола Мику Хацуне. Мику, в свою очередь, была придумана для рекламы разработанной Yamaha Corporation программы «Вокалоид», имитирующей голос поющего человека на основе текста и мелодии, и на сегодня является самым популярным японским нечеловеком, героиней мультфильмов и двух видеоигр. Посмотреть на Мику-андроида в действии можно на YouTube по ключевым словам «VOCALOID HRP-4C».

На обложке Left 4 Dead мертвая рука держит четыре пальца, а на обложке Left 4 Dead 2 — два. Где логика?

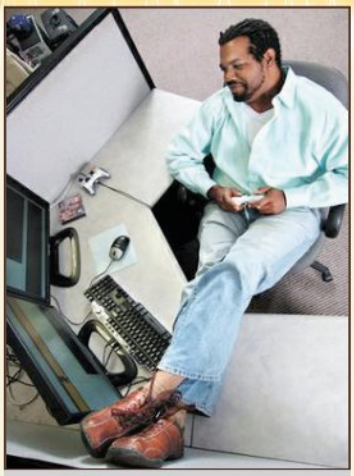
С бокс-артом **Left 4 Dead 2** вообще связано много забавного: в японском издании отгрызенный палец не виден (очевидно, это как-то связано с традициями якудза). В американской версии все три пальца должны были быть зверски отгрызенными, но рейтинговая ассоциация ESRB возмутилась, и поэтому мизинец и безымянный палец выглядят аккуратно поджатыми. В британском издании руку пришлось разворачивать ладонью к зрителям — «знак победы» в Великобритании считается неприличным жестом.

Рука на обложках всех версий и частей игры, кстати, принадлежит художнице **Valve** Андреа Виклунд. Что же касается нумерации... С четвертой частью разработчики и издатели как-нибудь выкрутятся (допустим, поменяют отгрызенный палец с большого на мизинец... хотя покупатель может и запутаться). А вот как будет выглядеть обложка Left 4 Dead 11? Конечно, можно задействовать третью мертвую руку. А лучше всего, наверное, вообще отказаться от кистей рук и просто выставлять на обложку требуемое количество отрубленных пальцев. Благо, тематика игры позволяет.

Каких сотрудников ищут западные компании-разработчики в эти нелегкие времена?

По состоянию на 21 сентября 2009 года на доске объявлений сайта **Gamasutra.com** **Activision** искала старшего дизайнера уровней и художника для «еще не заявленного проекта по мотивам принадлежащей нам интеллектуальной собственности» (и обещала помочь с переездом в Сан-Франциско). Британской **Black Rock Studio** (создателям **Pure** и **Split/Second**) нужен был опытный художник компьютерной графики для работы над необозначенной игрой для Xbox 360 и PS3.

Вашингтонской **Monolith Productions** (**No One Lives Forever**, **AvP 2**, **Condemned**, **F.E.A.R.**) не хватало старшего инженера-программиста для работы с плагинами под 3DS Max. Канадскому отделению компании **Koei** требовались несколько хороших игровых дизайнеров для фултайма в офисе в



В эту самую минуту кому-то срочно требуется главдизайнер.

деловом центре Торонто до конца января 2010 года (игра, над которой придется работать, — **Warriors: Legends of Troy**). Новой студии **BioWare Austin** — старший бета-тестер. Американскому отделению **Sony Computer Entertainment** — системные администраторы, менеджеры по работе с клиентами и инженеры техподдержки...

Чем больше корпорация, тем печальнее перспективы. С другой стороны, маленький американский разработчик **NetDevil** искал старшего дизайнера уровней для работы над MMORPG **LEGO Universe** (а также над онлайновым шутером **Warmonger** и сиквелом космического симулятора **Jumpgate**), а техасская компания **Vigil Games** — аж целого главдизайнера для выходящей в 2012 году MMORPG **Warhammer 40 000**.

А сделают ли когда-нибудь гантели для Wii?

Этого не могло не произойти..

Вот, пожалуйста. Wii-гантели от уважаемого производителя боксерского снаряжения **Everlast**, добавляют по килограмму веса к каждому контроллеру. Продаются на сайте ***everlast.com***, стоят $20, совместимы с **Wii Fit**, **EA Sports Active**, **Golds Gym Cardio** и **Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2009** (да, в принципе, и с любыми другими... а что, если в **MadWorld** попробовать?!), нунчак с Wii-пультом в комплект не входят. Только, пожалуйста, имейте в виду, что килограммовый контроллер при игре в **No More Heroes** или **Dead Space: Extraction** — это уже холодное оружие. И неважно, накинута на руку петелька безопасности или нет!

Чем сейчас занимаются Джордан Мехнер, Рагнар Торнквист и Уоррен Спектор? Это мои любимые разработчики, а о них что-то давным-давно ничего не слышно!

Люди думают, люди строят...

Мехнер ведет блог (***http://jordanmechner.com***), ездит на конференции, выкладывает зарисовки лос-анджелесских улиц и шанхайских небоскребов... Недавно взял интервью (на французском языке) у создателя **Another World** Эрика Чахи и выложил сценарий сочиненного в 2002 году киноприквела **The Last Express** под названием **Red Serpent**. Выступая на шанхайской Game Developers Conference, Мехнер очень трогательно рассказывал о том, как к 2001 году франчайз **Prince of Persia** окончательно загубили издатели и ему пришлось перебраться в Лос-Анджелес и целиком посвятить себя профессии сценариста. Теперь на носу «Принц Персии» Майка Ньюэлла и Джерри Брукхаймера, потенциальный блокбастер уровня «Пиратов Карибского моря», к сценарию которого Мехнер все-таки имеет отношение...

Интересный момент: 29 сентября Мехнер зарегистрировал торговую марку **Prince of Persia: The Forgotten Sands**. Что это будет — комикс, книга, новая игра? Ждем развития событий.

У Торнквиста дела не очень: **Funcom** на днях пришлось уволить 20% сотрудников и на несколько месяцев отложить релиз MMORPG **The Secret World**, креативным директором которой является Рагнар. Источник всех проблем компании — **Age of Conan** (низкое количество подписчиков, потери в размере $23 млн, уход создателя игры Гота Годагера, сокращение количества серверов)... Хотя сейчас руководство Funcom уверяет, что ситуация с Age of Conan стабилизировалась, и даже объявила о скором выходе аддона **Rise of the Godslayer**.

Спектор, покинув в 2004 году **Ion Storm**, основал компанию **Junction Point Studios**. В 2007 году студию купила корпорация **Disney** — и пошли слухи, что Спектор вовсю трудится над каким-то чрезвычайно секретным проектом. Спектор всю жизнь увлекался мультипликацией, особенно ранней диснеевской, один из его домов битком набит редкими диснеевскими безделушками... так что проект оказался эксклюзивной для Wii игрой **Epic Mickey** — переосмыслением образа Микки Мауса в духе **Batman: Arkham Asylum**.

Почему Nintendo до сих пор использует картриджи в своих консолях? Это ведь единственная такая компания?

Nintendo 64 с дисковым накопителем. Да, вот так в 1996 году компания Nintendo представляла себе светлое будущее!

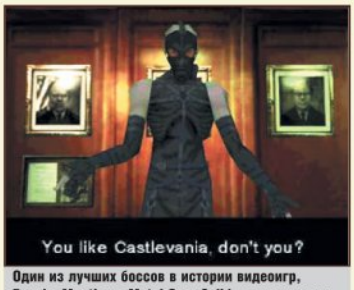
Вообще-то картриджи у **Nintendo** сейчас используются только в DS и DSi — для портативных консолей карточки памяти удобнее, чем, к примеру, UMD-диски.

Но с картриджами эта компания и впрямь расставалась неохотно: 1996 год, на рынке консолей торжествует PlayStation с ее компакт-дисками, а Nintendo выпускает N64 — третью подряд консоль на картриджах. Мало кто знает, что уже в 1997-м Nintendo попыталась исправить ситуацию при помощи аддона 64DD, работавшего на магнитных дисках объемом в 64 Мб. Основная масса игр должна была выходить на картриджах, а магнитные диски хотелось использовать в качестве вместилища для сохраненных игр и тому подобных мелочей. Хотя игры на аддон все-таки планировались и первой из них должна была стать **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, но выпуск 64DD все откладывался — и игру портировали на картриджи.

Устройство вышло в Японии в 1998 году, проданы были 15 тыс. экземпляров, за пределами страны 64DD так никто и не увидел. Когда в 2001 году вышел GameCube, там уже использовались специальные оптические мини-диски; на Wii используются диски размером со стандартный DVD.

Президент **Square Enix** Ёити Вада, кстати, уверен, что к 2011 году Nintendo выпустит консоль с Blu-ray или DVD-приводом.

На игровых сайтах (главным образом англоязычных) то и дело попадаются фразы «четвертая стена» и «разрушение четвертой стены». Что это за стена такая и каким образом игры ее разрушают?



Один из лучших боссов в истории видеоигр, Psycho Mantis из Metal Gear Solid, не стесняется интересоваться содержимым карточки памяти игрока.

Понятие «четвертой стены» пришло в компьютерные игры из более ранних форм искусства. В театре и ситкомах так называют невидимую символическую стену, отделяющую сцену от аудитории, в кино роль четвертой стены исполняет экран (и, чтобы обрушить ее, актеру достаточно посмотреть прямо в камеру). Стена рушится, когда действующие лица так или иначе дают понять, что подозревают о существовании зрителей. В играх о расположении четвертой стены и методах ее обрушения говорить сложнее: игрок — не только зритель, но и действующее лицо, а значит, в абсолютно любой игре мы так или иначе разламываем «четвертую стену» (как и остальные три, если это игра с разрушаемым окружением).

Пожалуй, в играх четвертая стена рушится, когда исчезает иллюзия реальности происходящего и мы понимаем, что перед нами всего лишь игрушка (как это происходит в **God of War**, когда в секретном ролике Дэвид Джаффи начинает ругаться с Кратосом, называя того «чуваком»). Все остальное — пограничные случаи, осколки реальности, попавшие в виртуальный мир, или наоборот — удачно протянувшиеся в реальность щупальца виртуальности. В **Max Payne** Макс находит записку от покойной жены, в которой сообщается, что он — персонаж компьютерной игры, но шок от находки сглаживается замечательным монологом, после которого становится ясно, что «компьютерная игра» — это всего лишь развернутая нуар-метафора. Психика Макса не справляется с творящимся вокруг ужасом — вот и ищет аналогии... В **BioShock** сработано еще тоньше: экзистенциальный кризис испытывают одновременно и персонаж, и игрок (оба понимают, что тупо следовали чужим приказам).

Один из моих любимых примеров — **Snatcher** Хидео Кодзимы, где сопровождающий героя робот советует увеличить громкость телевизора, чтобы было проще найти тикающую бомбу. Когда бомба наконец-то взрывается и игрок сидит оглушенный, герой жалуется, что у него звенит в ушах, а робот отвечает: «Это потому, что ты громкость телевизора прибавил!» В **Metal Gear Solid** героиня предлагает игроку массаж при помощи вибрирующего контроллера, а один из злодеев читает прошлое Снейка по карточке памяти и заставляет контроллер «телепатически» перемещаться по полу, включая один из моторчиков DualShock.

Говорить на эту тему можно очень долго: про NPC, открыто объявляющих кнопки в туториалах, про NPC, призывающих игрока перезагрузить консоль, про летающую за героем камеру из **Super Mario 64** (это не только красивая шутка, но и напоминание о том, до чего в этой игре критично правильное положение камеры). В пограничных случаях иллюзия реальности происходящего не слабеет, а наоборот — усиливается. «Четвертая стена» в играх может находиться не только перед игроком, но и позади него.

В вашей рецензии на игру Saw упоминается зловещая кукла Билли. Я пересмотрел все части «Пилы», но не нашел ни одного упоминания этого имени! Все знают, что куклу зовут Билли, но никто не знает, откуда она взялась. Кто первым использовал имя Билли для обращения к кукле? И из чего она сделана? — *Дмитрий Болдырев*

Двенадцатидюймовый Билли с велосипедом и набором заготовленных кинофраз — лучший подарок любителю пыточного хоррора.

Да, в фильмах имя Билли не упоминается, но именно так называют куклу сценаристы, режиссеры, актеры и члены съемочной группы в многочисленных бонусных документалках и интервью. Имя кукле придумал Джеймс Ван, режиссер и соавтор сценария первой, самой малобюджетной «Пилы». Со слов Вана, оригинальная кукла была сделана из папье-маше и бумажных салфеток, управлялась при помощи обычной лески, вместо глаз использовались два мячика для пинг-понга. Во втором фильме Билли механизировали: глаза и челюсть у него стали подвижные, дистанционно управляемые. К третьей «Пиле» изначальную куклу окончательно затрепали, создателям свежих серий пришлось вырезать из пенопласта новую куклу, скреплять ее металлическими штырями и присобачивать к трехколесному велосипеду на магните. Но в качестве глаз до сих пор используются мячи для настольного тенниса.

В настоящий момент налажен массовый выпуск упрощенных пластиковых вариантов Билли для домашнего пользования — не говоря уж о хэллоуинских масках его имени.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

Планшетная революция

Мобильные компьютеры-планшеты с большими сенсорными дисплеями пока не могут завоевать массовую популярность — стоят они слишком дорого, а вот ничего особенного, кроме более-менее удобного доступа в интернет, не предлагают. Понятное дело, публика не спешит выкладывать по $400-600 за узкопрофильные устройства.

Но уже в этом году все начнет потихоньку меняться: есть мнение, что скоро интернет-планшеты будут продавать вместе с контрактами различных операторов сотовой связи. А к 2013 году, предполагает аналитическое агентство **In-Stat**, около 60% всех MID (Mobile Internet Device) распродадут таким образом. Это вполне возможно, ведь идея стоящая — вы отдаете сравнительно небольшую сумму за планшет, а остальные деньги ежемесячно доплачиваете оператору вместе с абонентской платой. Оператор, в свою очередь, старается реализовать побольше сервисов, ориентированных на мобильный интернет: доступ к популярным социальным сетям, покупка и прослушивание музыки, просмотр видео, обмен картинками и так далее.

Хочется верить, что абонентская плата будет адекватной. К примеру, операторы США уже начали субсидировать нетбуки, однако людям приходится выкладывать по $60 в месяц за использование мобильного интернета и сервисов. В итоге покупатель отдает за двухгодичный контракт $1440.

Не быть монополии

Эпопея судебных разбирательств между **AMD** и **Intel** неожиданно закончилась — причем дело замяли тихо-мирно. Тяжба началась еще в прошлом году, когда AMD отделила собственное производство и создала предприятие **GLOBALFOUNDRIES** на пару с арабскими инвесторами из **Advanced Technology Investment Group**.

Intel такой расклад совсем не устроил, ведь AMD собралась передать свою лицензию на производство x86-совместимых процессоров в чужие руки. Запретить что-либо конкуренту Intel, конечно, не могла, поэтому было решено обратиться в суд. AMD не стала дожидаться, чем закончится разбирательство, и в пику Intel дала показания в многочисленных антимонопольных судебных процессах: Intel обвинялась в нечестных практиках ведения бизнеса в США, Европе и Японии. В частности, стало известно, что производитель приплачивал крупным сборщикам компьютеров за эксклюзивное использование своих процессоров в их модельных рядах. К примеру, откаты в сторону одной лишь Dell за определенный период превысили прибыль этой компании; замарать руки нелегальными выплатами Intel так или иначе успела и HP.

Оценив ситуацию, Intel пошла на попятный. Компания согласилась заплатить AMD кругленькую сумму в размере $1,25 миллиарда в качестве компенсации за свое нечестное поведение, а взамен попросила AMD отказаться от всех исков против Intel на территории США и Японии.

Кроме $1,25 млрд, AMD получила разрешение на производство своих кристаллов там, где пожелает: выпуск x86-совместимых процессоров на предприятии GLOBALFOUNDRIES теперь полностью легален. Более того, AMD открыла доступ к патентам своего графического подразделения, компании ATI, — и в отношениях микропроцессорных гигантов временно наступило перемирие. Правда, для Intel это лишь передышка перед новыми военными действиями — теперь компания выстраивает баррикады и готовится к атакам со стороны антимонопольных комиссий.

Долой батарейки!

NEC и **Sound Power** придумали, как избавить от батареек еще одно устройство: в Японии был показан первый беспроводной пульт управления телевизором/DVD-плеером, которому для работы не нужны батарейки! Технология в меру проста — пользователь нажимает кнопку, вибрация от нажатия передается на преобразователь, конвертируется в необходимую энергию и посылает нужный сигнал на приемник телевизора.

Разработчики надеются вывести безбатарейные пульты управления на рынок в ближайшее время — первые модели появятся в магазинах уже в 2011 году. Осталось только дождаться появления компьютерной мыши, которая будет использовать кинетическую энергию для подзарядки собственного аккумулятора: менять батарейки в мышках нам уже изрядно надоело. Представляем «восторг» компаний **Energizer** и **Duracell** — парням пора срочно менять приоритеты.

Цинк против лития

Казалось бы, давно пора придумать что-то на замену старых добрых литиево-ионных аккумуляторов. Что-то более емкое, долговечное и менее опасное (все помнят взрывающиеся телефоны и ноутбуки). Вполне возможно, такой заменой станут аккумуляторы на основе цинка и воздуха.

Новые накопители энергии дешевле производить, к тому же они могут похвастаться втрое большей емкостью по сравнению с литиево-ионными. Первый цинк-воздушный аккумулятор может появиться в продаже уже в следующем году — разработки в этой области ведет швейцарская компания с говорящим названием **ReVolt Technology**. В первую очередь батареи будут устанавливать в самые компактные устройства вроде слуховых аппаратов — новую технологию необходимо обкатать. Уже позже, после тестирований на миниатюрной технике, цинк-воздушные аккумуляторы появятся в сотовых телефонах, цифровых фотокамерах, ноутбуках и других электронных устройствах — вплоть до электромобилей.

Новости одной строкой

- NVIDIA создала прототип планшетного компьютера с сенсорным дисплеем на основе мобильного чипа **Tegra** и активно продвигает его среди партнеров-производителей. Релиз перспективного устройства состоится в 2010 году.
- Компания **Qualcomm** начнет поставки своих цветных XGA-дисплеев **Mirasol** на основе электронной бумаги зимой этого года. Сама Qualcomm продавать ридеры не собирается: вместо этого разработчики найдут партнеров и переложат на их плечи раскрутку и другие накладные обязанности.
- Исследовательская сеть **DARPA** и ученые из **IBM** продвинулись в изучении человеческого мозга и даже успешно эмулировали мозг кошки. Ученые надеются, что реверсивная инженерия человеческого мозга позволит разработать новые методы создания компьютеров, которые смогут имитировать настоящие мозговые структуры.
- Компания **Intel** анонсировала сотрудничество с тремя французскими университетами. Все вместе они построят новый научный центр, который займется изучением способов постройки суперкомпьютеров, в тысячу раз более скоростных, чем нынешние.
- Успешно внедрив сенсорную функциональность в Windows 7, компания **Microsoft** двигается дальше — следующей ступенью эволюции устройств ввода станет голосовое управление (девиз программы — «Voice is the new touch»). Голосовые технологии ввода в Microsoft рассматривают как весьма перспективную альтернативу ручному вводу.

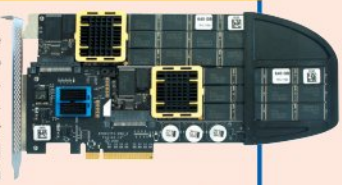
Курение вредит вашему компьютеру

Как минимум два пользователя компьютеров **Apple Mac** лишились официальной гарантии производителя и получили отказ в ремонте за... курение! Компания утверждает, что курение в комнатах с компьютерами может привести к поломкам и что сами машины при этом становятся токсичными, поэтому ремонтникам запрещают к ним прикасаться. Что самое смешное, в обоих случаях пользователи владели расширенной гарантией AppleCare, то есть имели право на гарантийное обслуживание самого высокого класса.

Один из обиженных сервисом Apple жалуется сайту **Consumerist.com**: мол, принес «Мак» с отказавшим приводом оптических дисков, сдал его в ремонт. Примерно через неделю позвонили и сказали, что все случилось по вине сигаретного дыма — сначала отказал привод, вскоре откажет винчестер. Чинить компьютер в сервисном центре отказались.

Однако нам не известно, чтобы Apple предупреждала пользователей, что курение может обернуться такими последствиями. Если в сопроводительных документах к компьютеру сигареты и правда не упоминаются, значит на компанию можно успешно подавать в суд.

Грубая твердотельная сила



Все еще не верите в возможности накопителей на основе флэш-памяти? Компания **Fusion-io** готова окончательно развеять ваши сомнения. Производитель необычных винчестеров в виде плат расширения для интерфейса PCI Express начал предлагать свои услуги крупным организациям — желающие могут получить мощнейшую дисковую подсистему, которая в состоянии обеспечить пропускную способность на уровне 1 Тб/с (терабайт в секунду!).

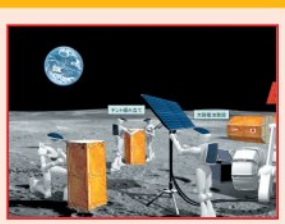
Столь высокая скорость стала возможной после разработки флэш-накопителей **ioDrive Octal**. Каждая такая плата оснащена восемью модулями флэш-памяти ioMemory Module и предназначена для установки в полноразмерный разъем PCIe 2.0 x16. Разработчики предлагают собрать серверы с 220 накопителями ioDrive Octal для достижения скорости 1 Тб/с (это 6 рэковых корпусов). Для сравнения: чтобы достичь производительности 1 Тб/с на основе классических носителей, пришлось бы установить 55 440 винчестеров, 396 контроллеров SAN и 792 сервера (132 рэковых корпуса).

Мобильная стереоскопия

Стереоскопические технологии вот-вот придут в ноутбуки — об этом сообщили сотрудники компании **NVIDIA**: калифорнийский разработчик давно работает над мощными ноутбучными дисплеями с поддержкой частоты обновления 120 Гц, тесно сотрудничая с CPT, LG, CMO и Samsung.

Столь высокая частота необходима, чтобы глаза не уставали при работе в специальных стереоочках из комплекта **GeForce 3D Vision** — их механизм затемняет изображение по 60 раз в секунду для каждого глаза, так что у пользователя создается зрительное ощущение объема просматриваемой картинки (при этом частота обновления дисплея делится на два). Игры и фильмы в стерео расцветают новыми красками — технология на самом деле достойна внимания. Первыми производителями ноутбуков со стереоскопическими дисплеями стали **ASUS** и **Acer**, другие поставщики уже подтягиваются. Интересно только, зачем нужны стереотехнологии именно в ноутбуках?

Роботы на Луне



С ходу заселить Луну в ближайшее время у землян точно не получится: даже для исследования местности и постройки хоть каких-то удаленных станций необходимо слишком много ресурсов — как денежных, так и человеческих. Вполне возможно, что помочь людям в освоении единственного спутника помогут самые настоящие роботы.

Компания **Toyota** вовсю работает над созданием продвинутых гуманоидов-поселенцев. Человекоподобных роботов с руками и ногами оснастят мощными солнечными батареями на корпусе (это лучший выход, когда рядом нет станций для перезарядки аккумуляторов). Передвигаться по поверхности Луны позволят встроенные прыгательные механизмы. Все рабочие компоненты будущих роботов будут заключены в прочные «костюмы» из материала, который сможет выдержать существенные перепады лунной температуры.

А так как переносить крупные грузы гуманоиды не смогут, за компанию с ними на поверхность Луны запустят четырехколесный автоматизированный автомобиль. Осуществить задуманное планируется к 2020 году.

Железные новинки

Иван Нечесов, Степан Селищев

Волшебный кубик

Технические характеристики ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Встроенная память:** 2 Гб ● **Дисплей:** 3,5-дюйма, TFT ● **Поддерживаемые карты памяти:** MMC, SDHC, SD ● **Форматы видео:** WMV, RM, RMVB, MP4, AVI, DIVX, 3GP ● **Форматы графики:** JPEG, BMP, GIF ● **Форматы музыки:** MP3, WMA ● **Формат записи:** WAV ● **Дополнительно:** встроенная FM-антенна, русский язык поддерживается ● **Питание:** 4 батарейки или аккумулятора типа AA ● **Размеры:** 10x9x8,5 см ● **Вес:** 448 г

USB Desktop Multimedia Player/Speaker от компании **Shinco** — это самый настоящий волшебный кубик. Несмотря на скромные размеры (10x9x8,5 см) и неброскую внешность, в его недрах скрывается самая настоящая мультимедийная фабрика. Судите сами. В устройство запрятаны колонки, диктофон, радио, аудио- и видеоплеер, кардридер, фоторамка, читалка электронных книг, есть даже встроенный календарь. Все это великолепие выводится на 3,5-дюймовый дисплей и подключается к компьютеру через USB-порт.

Смущает только одно — устройство весит почти полкилограмма, а это не совсем укладывается в понятие «портативный и удобный». В кармане не потаскаешь, а если уж вы находитесь рядом с компьютером, то все это (ну, кроме радио) у вас и без того есть. С другой стороны, Multimedia Player/Speaker можно поставить на даче или, скажем, использовать как видеомагнитолу в автомобиле. ● *2200 руб., www.usbgeek.com*

Умная ручка

Технические характеристики ● **Процессор:** ARM 9 ● **Дисплей:** 96x18, OLED ● **Частота считывания камеры:** до 70 кадров/с ● **Встроенная память:** 1/2/4 Гб ● **Питание:** литиево-ионный аккумулятор, 300 мАч ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Цвет:** титановая с черно-серебряными вставками ● **Размеры:** 15,5x1,6x1,6 см ● **Вес:** 36 г

Надоело каждые полгода перепечатывать написанные от руки лекции, чтобы сделать из них шпаргалки? Творение инженеров **Livescribe** — **Pulse Smartpen** — упростит вам жизнь. Чтобы записать лекцию при помощи такой ручки, достаточно активировать встроенный диктофон и набросать в блокнот ключевые тезисы. Перед экзаменом нужно будет только кликнуть ручкой по любому пункту в тетрадке и прослушать нужный кусок речи преподавателя.

Принцип работы прост: Pulse Smartpen считывает рукописный текст с листа бумаги и связывает его с определенной аудиозаписью. Встроенная память — 4 Гб — рассчитана на 400 часов лекций при средних настройках качества. Обычному студенту этого хватит на весь семестр, ботанику — на две трети. Для работы требуется специальная «цифровая» бумага, но это не проблема: в комплект поставки входит толстый блокнот. Если испишете все 200 страниц — не беда, всего за 500 рублей можно будет приобрести еще четыре таких тетрадки.

На каждом листе цифровой бумаги Livescribe есть кнопки управления ручкой — **Запись**, **Стоп**, **Чувствительность микрофона**, **Громкость динамика** и другие. На первой и последней страницах блокнота имеется расширенный набор функций: калькулятор, QWERTY-клавиатура со специальными символами, часы и т.д. Над дополнительными приложениями для ручки неустанно трудятся программисты Livescribe, а также энтузиасты по всему миру: с сайта производителя можно скачать набор средств для разработки ПО.

Помимо блокнота, в комплект поставки входит кожаный чехол, три сменных картриджа с чернилами, док-станция для подключения к компьютеру и утилита для сортировки и хранения всех записей. Если цена покажется завышенной, присмотритесь к версии с 2 Гб памяти — она стоит на 1000 рублей дешевле. ● *6000 руб., www.livescribe.com*

Уникальная видеокарта

Технические характеристики ● **Графический процессор:** NVIDIA GeForce GTX 275 (GT200b) + GeForce GTS 250 (G92b) ● **Потоковые процессоры:** 240 + 128 ● **Частота чипа:** 633 + 738 МГц ● **Частота памяти:** 2268 + 2200 МГц ● **Частота шейдерного домена:** 1296 + 1836 МГц ● **Память:** 896 + 394 Мб, GDDR3 ● **Шина памяти:** 448 + 192 бит ● **Версия DirectX:** 10.0 ● **Задняя панель:** 2x DVI-I ● **Интерфейс:** PCIe 2.0

EVGA удался смелый эксперимент: у видеокарты **EVGA GeForce GTX 275 CO-OP PhysX Edition** под кожухом два разных графических процессора — **NVIDIA GeForce GTX 275** и **GeForce GTS 250**. Первый чип отвечает за работу с графикой, второй — за расчет физических эффектов. Прирост производительности по сравнению с одиночной GTX 275 составляет 20-30%.

Видеокарта поддерживает DirectX 10, Shader Model 4.0 и OpenGL 3.1. Для нормальной работы требуется блок питания мощностью не менее 680 Вт с двумя разъемами питания видеокарт (6+8-pin).

Цена может показаться завышенной, но GeForce GTS 250 и GTX 275 по отдельности обошлись бы на 1000 рублей дороже, так что предложение EVGA можно считать выгодным. Особенно если учесть, что в комплект поставки входит купон на бесплатную загрузку игры **Batman: Arkham Asylum**. ● ***10 000 руб., www.evga.com***

Доступный медиаплеер

Технические характеристики ● **Дисплей:** 2,8-дюйма (320x240), TFT, сенсорный ● **Встроенная память:** 2/4/8/16 Гб ● **Поддерживаемые карты памяти:** microSD (до 4 Гб) ● **Форматы видео:** MPEG-4, AVI, RM, RMVB, FLV ● **Субтитры:** да ● **Форматы аудио:** MP3, WMA, WAV, FLAC, APE ● **Форматы графики:** JPEG, BMP, GIF ● **Форматы текстов:** TXT с функцией закладок, Lyrics ● **Радио:** FM; память на 20 станций ● **Сигнал/шум:** 85 дБ ● **Выходная мощность (наушники):** 10 мВт (32 Ом) ● **Запись:** с диктофона и с радио, WAV (32 и 64 Кбит/с; 8 и 16 кГц) ● **Управление:** сенсорное, кнопочное, функция shaker (встряхивание) ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Дополнительно:** диктофон, 20 языков меню, секундомер, календарь, закладки ● **Питание:** литиево-полимерный аккумулятор, 650 мАч ● **Время работы:** аудио — 8 ч, видео — 3 ч ● **Размеры:** 9,6x5,4x1 см ● **Вес:** 84 г

В линейке плееров **Ritmix** появилась очередная модель для любителей lossless-музыки — **RF-8900**. Новинка воспроизводит аудиофайлы в форматах MP3, WMA, WAV, FLAC и APE, видео с субтитрами в MPEG-4, AVI, RM, RMVB, FLV, а также позволяет просматривать изображения в JPEG, BMP, GIF и читать тексты в TXT (с закладками).

Объем памяти — 2, 4, 8 или 16 Гб, дополнительно можно использовать карты microSD. При подключении к компьютеру плеер прикидывается флэшкой и предоставляет полный доступ к своему содержимому: устанавливать программы для загрузки файлов не требуется.

Управляется плеер через сенсорный дисплей. Встроенный акселерометр позволяет пропускать треки и изменять громкость простым встряхиванием корпуса. В числе бонусов — радиотюнер с памятью на двадцать станций, диктофон, секундомер и календарь. Из недостатков отметим лишь непродолжительное время автономной работы: заряда аккумулятора хватает на 8 часов воспроизведения музыки или 3 часа видео в режиме нон-стоп. ● ***4000 руб., www.ritmixrussia.ru***

Компьютер в кармане

Технические характеристики ● **Связь:** Wi-Fi, Bluetooth, GPS, модем 2G/3.5G ● **Дисплей:** 800x600, 30 Гц ● **Дополнительно:** FM-радио, функции телефона ● **Мощность:** 1 Вт ● **Управление:** колесико, оптический манипулятор, голосовое управление ● **Вес:** 85 г

Главная преграда на пути миниатюризации компьютеров — это дисплей. Всем хочется, чтобы он был побольше, и дизайнеры чего только не придумывают. Кто-то делает экраны складными, кто-то встраивает ламповые проекторы, кто-то и вовсе разрабатывает системы лазерного проецирования, отлично понимая при этом, что до массового производства таких штуковин еще лет десять, не меньше.

BlueRadios нашла довольно оригинальное решение проблемы. Их новый микрокомпьютер, **Wireless PC**, вообще не имеет монитора в привычном понимании этого слова. Есть экранчик с разрешением 800x600, оборудованный линзой, к которой надо приложить глаз (как в калейдоскопах, помните?), после чего изображение чудесным образом увеличится и будет выглядеть для вас почти как на экране в семнадцать дюймов с углом обзора 32 градуса.

Работать за таким необычным компьютером, конечно, довольно сложно. Хотя бы потому, что у него нет клавиатуры (правда, никто не мешает воспользоваться виртуальной). Зато в качестве музыкального и видеоплеера, простенькой «таблетки» для просмотра сайтов или даже в качестве телефона — есть у Wireless PC и такая функция — отличный вариант. Для навигации у компьютера есть специальное колесико и оптический датчик, также предполагается, что можно настроить управление голосом. Но это уже будет зависеть от платформы: сейчас Wireless PC могут приобрести только мультиоптовые покупатели (партии не менее 10 000 гаджетов), а уж какую операционку они установят на устройство — никому не известно. В принципе, мощности «компьютера» достаточно, чтобы использовать в качестве ОС и **Android**, и **Windows Mobile 7**, и **Windows CE**, и **Linux**.

Вряд ли, конечно, Wireless PC станет очень популярным, но свою аудиторию он определенно найдет. Согласитесь, видеоплеер весом всего 85 граммов, способный выдавать такую же картинку, как и семнадцатидюймовый монитор, — это здорово. Главное — побороть стеснительность и не краснеть, когда на вас, таращащегося в какое-то непонятное устройство, будут с удивлением смотреть в автобусе или метро. ● ***www.blueradios.com***

Домашний медиацентр

Технические характеристики ● **Процессор:** Sigma Design 8635 ● **Дисплей:** ЖК, символьный (16x2) ● **Жесткий диск:** встроенного нет, подключение 3,5-дюймового по SATA или USB 2.0 ● **Форматы видео:** AVI, WMV, MPG, ISO, VOB, IFO, MP4, ASF, TP, TS, M2TS, MOV (h.264), MKV, MPEG 1/2/4 SD/HD, AVI, H.264 HD, WMV 9, VCI, DivX/Xvid ● **Субтитры:** текстовые — SRT, SSA, IDX, графические — sub ● **Максимальное разрешение:** 1920x1080 ● **Форматы аудио:** MP3, WMA, AAC, MPEG-1 Layer 2, PCM, WMA Pro ● **Форматы графики:** JPEG, PNG, GIF, BMP, TIFF ● **Основные разъемы:** композитный видео (CVBS), HDMI, S/PDIF, стерео (CVBS), 2x USB 2.0 ● **Сеть:** Ethernet (10/100 Мбит/с), DHCP, Wi-Fi 802.11 b/g/n ● **Стандарты безопасности Wi-Fi:** WEP, WPA-PSK, WPA2-PSK ● **Питание:** внешнее (постоянный ток 12В/5В) ● **Размеры:** 23,4x22,5x4 см ● **Вес:** 1,9 кг

Медиацентр/проигрыватель **PowerZest HD-301**, предназначенный для получения, хранения, передачи и воспроизведения аудио-, видео- и фотофайлов, положит конец изнурительной войне с проводами. Благодаря поддержке IEEE 802.11n-2009 (до 600 Мбит/с) устройство позволит не только обмениваться файлами по беспроводной сети, но и смотреть фильмы в HD.

Медиацентр поставляется в двух модификациях: с жестким диском и без него. Какую бы вы ни выбрали, получите полноценный компьютер с предустановленной операционной системой на основе **Linux** и длинным списком поддерживаемых форматов. Тут и MKV, и WMV, и MOV, и даже M2TS, а видео можно вывести на телевизор или проектор через порт HDMI.

В числе интересных функций — прием IPTV с возможностью записи (качество вплоть до HD), а также закачка торрентов (!) без посредничества компьютера. Как только файл скачивается, он появляется в соответствующем разделе и готов для воспроизведения. Одновременно начинается раздача. При желании можно выставить приоритеты и задать ограничения на прием-отдачу. То есть все как с «большим» компьютером, только энергопотребление и уровень шума на порядок ниже. ● ***10 500 руб., www.blade.ru***

Музыкальная футболка

Технические характеристики ● **Источник питания усилителя:** 4 батарейки типа AAA ● **Количество магнитных медиаторов в комплекте:** 2

Хотите произвести впечатление на девушку? Наиграйте ее любимую песню на собственной футболке! Встроенный эмулятор гитары на **ThinkGeek Electronic Rock Guitar Shirt** не сравнится с профессиональным музыкальным инструментом, но задумка и реализация заслуживают уважения. Только представьте: водите магнитным медиатором по нужным точкам — и звучит музыка. Гитаристу достаточно только знать базовые аккорды и приспособиться к тому, чтобы зажимать их на собственной груди.

Стоит такая футболка не дороже обычной майки с принтом. В комплект поставки входит компактный усилитель, который можно закрепить у себя на поясе. И последнее — «гитара» легко снимается, так что проблем со стиркой футболки не будет. ● *1000 руб., www.thinkgeek.com*

Клавиатурный смартфон

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3,7 дюйма (854x480), 16:9, ЖК, сенсорный ● **Процессор:** ARM Cortex-A8, 550 МГц ● **Встроенная память:** 768 Мб (256 Мб ОЗУ + 512 Мб ПЗУ) ● **Поддерживаемые карты памяти:** microSD, до 32 Гб ● **Операционная система:** Google Android 2.0 ● **Коммуникации:** GSM 850/900/1800/1900, WCDMA 900/2100, HSPA, GPRS, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.1 ● **Камера:** 5 Мп, автофокус, сдвоенная светодиодная фотовспышка, электронный стабилизатор изображения, 4x цифровой зум ● **Запись видео:** 720x480, 30 кадров/с ● **Поддерживаемые форматы:** AAC, H.263, H.264, MP3, MPEG-4, WAV, WMA, eAAC+, OGG, AMR WB, AMR NB, AAC+, MIDI, GIF, PNG, JPEG, BMP ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор, 1400 мАч ● **Время работы (разговор/ожидание):** 6,5 ч/350 ч (GSM), 4,8 ч/380 ч (3G) ● **Интерфейс:** mini-USB, при подключении по USB заряжается от компьютера ● **Формфактор:** слайдер ● **Размеры:** 11,6x6x1,4 см ● **Вес:** 165 г

Некоторые упрекают **Motorola** — мол, со времен **RAZR** не было ни одного стоящего телефона. Может, и так, но теперь компания реабилитировалась: у **Motorola Milestone** (в Америке — **Motorola DROID**) есть все шансы покорить сердца миллионов. В активе смартфона быстрый процессор, QWERTY-клавиатура, внушительный набор модулей связи и качественная камера со сдвоенной светодиодной фотовспышкой.

Предмет особой гордости разработчиков — 3,7-дюймовый дисплей с разрешением 854x480. Он прикрыт стеклянной пластиной и рассчитан на управление пальцами — нажатия стилусом не обрабатываются. По качеству экрану просто нет равных — на Milestone приятно смотреть видеоклипы, рекламные ролики и даже полнометражные фильмы. Яркость автоматически изменяется в зависимости от освещения.

В операционную систему **Google Android 2.0** заложены возможности синхронизации с сетевыми сервисами: в аппарате можно хранить все — от личной и рабочей почты до контактов и событий из календаря **Google**. Почтовый клиент позволяет собирать письма с нескольких аккаунтов в объединенный ящик, без проблем работает с множественными адресатами и вложениями.

В комплект поставки входит карточка microSD 8 Гб, проводная стереогарнитура и шнур для подключения к компьютеру. За дополнительную плату — около 1000 рублей — можно приобрести настольную док-станцию, при подзарядке с которой на экран будут выводиться слайд-шоу, видеоклипы или специальная заставки с часами и прогнозом погоды.

В целом Milestone оставляет очень приятное впечатление — у Motorola таких телефонов не было уже тысячу лет. Цена поначалу будет немного завышена, но со временем, надеемся, снизится. ● *25 000 руб., www.motorola.ru*

Вынь да положь...

...под новогоднюю елку

Павел Шубский

Бегаете по магазинам с выпученными глазами и ищете подарки? Мы решили избавить вас от предпраздничной суеты и подсказать, что выпросить у родителей на этот раз. Тем более что впереди новогодние каникулы и делать совсем нечего — как тут не заняться изучением составленного нами каталога? Многие устройства продаются только в зарубежных интернет-магазинах, но новогодние каникулы у нас длинные — к старому Новому году посылка как раз дойдет!

Интерактивный жилет 3rd Space FPS Gaming Vest

Бегать по уровням **Call of Duty** с клавиатурой или джойстиком всем, естественно, давно надоело — вся серия пройдена вдоль и поперек, спасает разве что мультиплеер. Что ж, у нас есть отличный совет, как заставить популярный блокбастер (и не только его) засверкать новыми красками: купите жилет **3rd Space FPS Gaming Vest**. Создатели воспроизвели настоящий жилет силовиков, используемый во время боевых операций: со всеми застежками, креплениями и другими деталями. Только весит он явно меньше, да и от автоматного выстрела вряд ли защитит.

Главная особенность 3rd Space FPS Gaming Vest — восемь встроенных пневматических ячеек, которые в состоянии создать толчок силой до 4,5 кг. Ячейки разнесены по всей площади жилета и очень реалистично передают попадания выстрелов. Сила толчка разнится в зависимости от игровой ситуации, будь то шальная пуля или жестокий удар прикладом.

Жилет соединяется с компьютером через USB-интерфейс и работает с помощью драйверов 3rd Space Driver. В данный момент с жилетом совместимы игры **Call of Duty 2** и **4**, **Half-Life 2**, **Unreal Tournament 3**, **F.E.A.R.**, **Quake 4**, **Doom 3**, **TimeShift**, **Prey** и некоторые другие, менее популярные.

Где? **HelioLiving.com**
Сколько? **4500 руб.**

Клавиатура Bendi Light Up Keyboard

Далеко не каждый может вспомнить, сколько раз на клавиатуру был пролит сладкий чай или кока-кола, сколько раз в щели между кнопками забивались крошки от бутербродов или капало мороженое. Например, мы — точно не можем. Стоит хотя бы раз отпустить силу воли да поесть чипсы за компьютерным столом во время жаркого побоища в **World of Warcraft** — и все, отучиться от дурной привычки будет непросто. Специально для таких вот неряшливых игроков были придуманы полностью резиновые водонепроницаемые клавиатуры вроде **Bendi Light Up Keyboard**.

К стандартным функциям любой китайской резиновой клавиатуры — сворачивать в трубочку при переноске с места на место, стирать в тазике с водой без страха вызвать короткое замыкание — добавились новые: Bendi Light Up Keyboard светится в темноте приятным голубым светом, а нажатия на кнопки полностью бесшумны. Устанавливать драйверы для начала работы с клавиатурой не нужно — достаточно подключить ее к USB-порту (кабель длиной 1,5 м, лампочки тоже питаются от USB).

Где? **FlashWear.com**
Сколько? **1300 руб.**

PSPgo и чехол для нее

Новенькая PSPgo еще не успела опопсеть, так что мы чувствуем себя вполне уверенно, советуя ее в качестве подарка. Мобильная приставка собрана в раздвижном корпусе с ярким 3,8-дюймовым дисплеем, который занимает почти всю переднюю панель. Как мы уже писали в прошлом номере, игра на PSPgo ничем не отличается от игры на обычной PSP (если только привода для проигрывания дисков UMD нет и все игры приходится загружать напрямую из **PlayStation Store**). Однако PSPgo — это спортивная машина от мира игровых приставок: понимаешь, что она тебе совершенно не нужна, но так хочется заполучить!

Кроме того, к приставке было бы неплохо купить соответствующий чехол, иначе стильное устройство быстро покроется царапинами. Неплохие чехлы для PSP предлагает компания **Golla**: три сумки с черепами и другими узорами выполнены из полиэстера в ярком молодежном стиле «трэш-гламур» (***www.golla-bags.ru***, 799 руб.).

Где? **Digital.ru**
Ozon.ru
T-play.ru
Сколько? **11 300 руб.**

Гирлянда для монитора

Самый простой способ создать новогоднее настроение — нарядить елку. Но так как нам, сами понимаете, не до елки, мы решили нарядить компьютер: оказывается, на рынке полно комплектов для украшения своего рабочего места и стоят они совсем недорого. Новогодний коврик для мышки, поющая гирлянда для монитора и колпак геймеру — и вы уже готовы с боем встречать бой курантов!

Где? **PerpetualKid.com, Orientrus.ru**
Сколько? **250 руб.**

Мышка-золотой слиток

В наше трудное время хранить деньги лучше либо в сберегательной кассе, либо в банке — и желательно не в валюте, а в драгметаллах. Но так как под Новый год подарков обычно нужно купить столько, что денег на настоящее золото не останется, можно купить мышку... в виде золотого слитка. Обойдется она совсем недорого.

Где? **IWantOneOfThose.com**
Сколько? **800 руб.**

Игровое кресло Monsta Gamers Desk

Регулируемое сидение, кожаная отделка, раздельный климат-контроль, спортивная подвеска, турбодвигатель... Ох, что-то мы совсем замечтались, глядя на игровое кресло, а скорее даже систему **Monsta Gamers Desk**. Да и как тут не замечтаться, когда перед тобой стоит самая настоящая мечта любого любителя симуляторов — полноценная кабина пилота в необычном исполнении?

Monsta Gamers Desk состоит из кожаного кресла, столика для компьютера, игровой приставки, монитора или телевизора и предустановленной акустической системы. 1000-ваттный пятиканальный звук в паре с регулируемым креслом должны привнести нешуточную, очень драйвовую атмосферу в игровой процесс. Акустическая схема подразумевает самое глубокое погружение в игру: два динамика расположены прямо рядом с ушами сидящего, а центральный и передние перенесены вниз. Главный элемент шоу, мощный сабвуфер, установлен прямо под сидением — вибрации и гулкие нижние частоты можно будет прочувствовать всем телом. Разработчики уверяют, что Gamers Desk хорошо работает в паре с гоночными и авиационными симуляторами, стоит лишь подобрать правильные джойстики, закрепить их на предусмотренных планках и отрегулировать наклон сиденья.

Где? **Monsta.cc**
Сколько? **24 000 руб.**

Роботохомяки Zhu Zhu Pets

Автоматические роботизированные игрушки давно стали реальностью — только вспомните забавного динозаврика **Pleo**! К сожалению, динозаврам было суждено вымереть, однако они оставили много последователей. К примеру, некая компания представила роботизированных хомяков Zhu Zhu Pets. Звери умеют откликаться на поглаживания, издавая различные звуки. Стоит нажать хомячку на спину — и он начнет исследовать комнату, взаимодействовать с препятствиями и так далее. Разработчики сделали все возможное, чтобы захватить и не отпускать внимание детей: в ассортименте Zhu Zhu Pets доступно несколько разноцветных хомяков и целых парк с препятствиями и аттракционами.

Где? **Amazon.com**
Сколько? **1600 руб.**

Эластичные очистители CyberClean

Необычный предмет для очистки ребристой цифровой техники (клавиатур компьютеров или сотовых телефонов) — странное эластичное желе **CyberClean**. Гибкая структура этого универсального чистящего средства позволяет ему просачиваться в труднодоступные щели и вытягивать оттуда всевозможные крошки, волосы или пыль. Чтобы использовать это желе, не нужно иметь диплом инженера: достаточно опустить CyberClean на загрязненную поверхность, надавить, убрать. Что важно, CyberClean не может испортить электронную технику, чего нельзя сказать о намоченных ворсистых тряпках.

Где? **ThinkGeek.com**
Сколько? **280 руб.**

Игровые мышки

Разработчики игровых компьютерных мышек так и норовят превратить очередное свое изобретение в подобие межгалактического крейсера, разбросав десяток дополнительных кнопок и переключателей по поверхности. Мышками **Cyborg Mouse** и **Razer Naga** компании **Saitek** и **Razer** задали новый тон этой моде.

Для начала посмотрите на дизайн корпуса Cyborg Mouse. Рука здесь будет чувствовать себя крайне комфортно благодаря дополнительной подставке для большого пальца (правда, для левшей Cyborg Mouse точно не подойдет). Стоит положить палец на подставку, как под рукой окажутся дополнительные программируемые кнопки — на них можно назначить любое нужное действие. Агрессивный дизайн мышки дополняет красная подсветка ролика прокрутки (силу нажатия на ролик можно регулировать). Кроме того, можно подстраивать под себя длину корпуса мышки, растягивая его или укорачивая.

А Razer Naga, мышка для любителей MMORPG, так и вообще похожа не на мышку, а на гранату (помните постеры «На игре»?). У нее 16 кнопок, из них 12 размещены под большим пальцем. Интересно, что это не вызывает никакого дискомфорта — на второй и четвертый ряд кнопок сделаны специальные насечки и палец легко находит нужную. Да и вообще мышка очень хорошо лежит в руке: корпус у нее уже, чем у других рейзоровских мышек, зато есть очень удобный выступ для мизинца и безымянного пальца.

Где? **Nix.ru, RazerZone.ru**
Сколько? **1700 и 4000 руб.**

AA-аккумуляторы с подзарядкой от USB

Аккумуляторы имеют свойство разряжаться в самый неподходящий момент, а постоянно носить с собой зарядное устройство не очень удобно. Присмотритесь к **USBCell** — с виду это обычные аккумуляторы типа AA, однако это не совсем так. Стоит откинуть колпачок — и перед вами появится USB-разъем! Эти источники питания можно подзаряжать от компьютера или ноутбука, а громоздкую зарядку таскать с собой больше не нужно. Конечно, от размещения дополнительного разъема пострадало количество хранимой энергии... но куда же без жертв в нашем суровом мире?

Где? **UsbCell.com**
Сколько? **450 руб.**

Марио-шахматы

Шахматы, конечно, имеют весьма опосредованное отношение к компьютерным играм... но только не Марио-шахматы! К тому же они поставляются в роскошной комплектации: металлическая коробка (как для рождественского печенья!), 32 фигурки ручной росписи, доска и... правила игры — видимо, для того, чтобы родителям было проще запомнить, где король, где ферзь, а где слон.

Где? **First4Figures.com**
Сколько? **1450 руб.**

Одежда и аксессуары для геймеров

Те, кто не стесняется продемонстрировать свою безграничную приверженность компьютерным играм, могут обзавестись одеждой и аксессуарами с забавными принтами. И — нет, мы никогда не будем рекомендовать майки с банальными логотипами популярных RPG и шутеров. Куда интереснее проявить находчивость и не бояться самоиронии.

К примеру, прикольно смотрятся футболки с надписями «fanboy» над отрисованным джойстиком **Sony PlayStation** и «I Love 8 bit». Для любителей ретро полно различной одежды с изображениями героев старинных игр: **Pac-Man**, все тех же Space Invaders и многих других. Иногда в дело вступают производители обуви — и на рынке появляются популярные модели кроссовок или кед, выпущенных ограниченным тиражом. Стоят такие вещи запредельных денег и продаются зачастую только на аукционах. Так, один из владельцев глянцевой пары **Nike Air Force 1 PlayStation Edition**, выпущенной к десятилетнему юбилею одноименной приставки, не так давно решил продать свою обувь и хорошенько навариться. Однако посетители аукциона eBay не были готовы заплатить столько, сколько хотелось хозяину кед (а хотелось ему $1 млн), и лот сняли с торгов.

Наконец, для девушек выпускают самые разные сережки, подвески, кулоны, браслеты и ремешки с символикой или в форме популярных игровых продуктов. Сейчас в моде сережки в форме **iPhone** или кнопки Home (все того же iPhone), кулоны в виде консольных контроллеров (***www.ponoko.com***).

Где? Es-Gaming.ru, OfflinetShirts.com, CasuallyHardcore.net, eBay.com, NesBuckle.com, GamersWife.com, VseMayki.ru
Сколько? 300-3000 руб.

Мышка для диджеев

Никак не можете преодолеть тягу к выступлениям перед большой толпой? Мечтаете покрутить ручки и понажимать кнопки на диджейском пульте? Не готовы тратиться на **DJ Hero**? Мышка **DJ Mouse** отлично подойдет для первых экспериментов с музыкой. Устройство работает как обычная компьютерная мышь, но стоит запустить комплектную программу **Deckadance**... Левая кнопка служит для запуска композиции, правая назначает петли, ролик ускоряет или замедляет воспроизведение выбранного трека. Большой круглый jog в верхней части позволяет прокручивать композицию вперед/назад.

Где? DJtechPro.com
Сколько? 1800 руб.

Шапка с наушниками

Зима всем хороша, да наушники носить неудобно: шапка на них не налезает, в шарфе провода путаются, а если наушники еще и большие, то куртку будет не застегнуть. Почему бы не соединить наушники с шапкой? В **iLogic** так и сделали — и получили модные полиэстровые шапки с наушниками-вкладышами. С такими можно и на лыжах бегать, и на коньках кататься, и в снежки играть. Длина шнура — 95 см, наушники легко вынимаются, чтобы шапку можно было стирать.

Где? IWantOneOfThose.com
Сколько? 650 руб.

Фигурки в виде героев игр

Что может порадовать прожженного игромана больше, чем реалистичная фигурка его самого любимого персонажа? Простор для выбора подходящего экземпляра чрезвычайно велик — профильные интернет-магазины предлагают как плохо вырезанных пластиковых чурбанов за копейки, так и чрезвычайно дорогое произведение искусства ручной росписи.

Единственный вопрос — сколько готов заплатить покупатель. К примеру, за $350 можно получить точнейшую копию злобного урук-хая из саги «Властелин Колец». Фигурка повторяет оригинал из фильма в пропорции 1:4 и весит 5,5 кг. Детализация поражает воображение — на теле орка видны вены, все мышцы тщательно прорисованы, повязка на поясе и угловатый меч неотличимы от показанных в фильмах Питера Джексона. Фигурка установлена на каменную подставку и раскрашена вручную мастерами своего дела.

Если столь точная громоздкая копия оригинала не нужна, всегда можно найти не такую качественную, стандартизированную фигурку грозного пришельца из **Halo** или легендарного Дарта Вейдера из «**Звездных войн**» за двадцатку (долларов, конечно).

Где? **GadgetToys.ru, ToysZone.ru, Tvoi.ru, ActionToys.ru**
Сколько? **300-30 000 руб.**

Необычные флэшки

Самый универсальный, нужный и в то же время самый банальный подарок — это флэшка. Молодому человеку можно подарить флэшку-неубийваку **Corsair Survivor** (8/16/32 Гб, ***Nix.ru***, 1200/1800/3400 руб.) или **A-data Sport** (4/8/16/32 Гб, ***Dostavka.ru***, 400/640/1180/2800 руб.), а девушке — крохотную флэшку **Kingmax Super Stick** (4/8/16 Гб, ***Dostavka.ru***, 350/700/1070 руб.) или **LEGO** (4 Гб, ***PerpetualKid.com***, 1200 руб.). Универсальным подарком станет флэшка-розыгрыш, выполненная в виде оборванного USB-провода (2 Гб, ***PerpetualKid.com***, 1150 руб.).

Кстати, на этом же сайте в таком же LEGO-дизайне есть и крошечные колонки, подходящие для **iPod mini**, **iPod touch** и **iPod nano**.

Где? **PerpetualKid.com, Nix.ru, Dostavka.ru**
Сколько? **350-3500 руб.**

USB-хаб в стиле двигателя мотоцикла

Кому хочется размещать на столе скучную коробочку с дополнительными разъемами USB? Поклонникам мотоциклов, надо полагать, уж точно не хочется. Да и зачем, если в продаже есть прекрасный USB-хаб **Engine Hub**, стилизованный под мотоциклетный двигатель. К вящему байкерскому счастью, пластиковое устройство не только повторяет настоящий движок по форме: стоит дернуть одну из рукояток — и вы услышите такой родной сердцу рев или звук переключения передач и ускорения, цилиндры при этом начинают слегка вибрировать… только представьте радость новоиспеченного владельца!

Где? **GizMine.com**
Сколько? **1150 руб.**

HARD@IGROMANIA.RU

НОВАЯ ВОЛНА

Тестирование серии видеокарт AMD Radeon HD 5700

Дмитрий Колганов

В «Игромании» №12/2009 мы обстоятельно рассказали о новом поколении видеокарт **AMD** и предположили, что в скором времени компания начнет захват рынка среднего ценового диапазона. И вот не прошло и месяца, как у нас в редакции появились видеокарты серии **Radeon HD 5700** — первые модификации **Radeon HD 5800**. Пока новая линейка представлена лишь двумя устройствами — **Radeon HD 5770** и **HD 5750**. Мы изучили, что потеряли новые карточки по сравнению с флагманом, и проверили, круче ли они прошлогодней линейки.

Упадок сил

На видеокартах Radeon HD 5700 стоит новый 40-нм процессор Juniper — по сути, сильно урезанная версия флагманского Cypress. Архитектуру не изменили, а вот мощность снизили существенно: от 2,15 млрд транзисторов осталось меньше половины, 1,04 млрд. В два раза меньше стало и SIMD-блоков — теперь их 10 штук. Отсюда всего 16 блоков растеризации, 800 потоковых и 40 текстурных процессоров.

Но это не главное; куда хуже, что шину памяти сузили до 128 бит. Теперь даже при использовании GDDR5 с частотой 1200 МГц пропускная способность падает в два раза, со 153,6 до 76,8 Гбит/с, а за ней снижается и производительность.

Зато все основные технологии нового поколения остались на месте. Видеокарты Radeon HD 5700 поддерживают три монитора в режиме **ATI Eyefinity**, все прелести **DirectX 11** и технологию **ATI Avivo HD**.

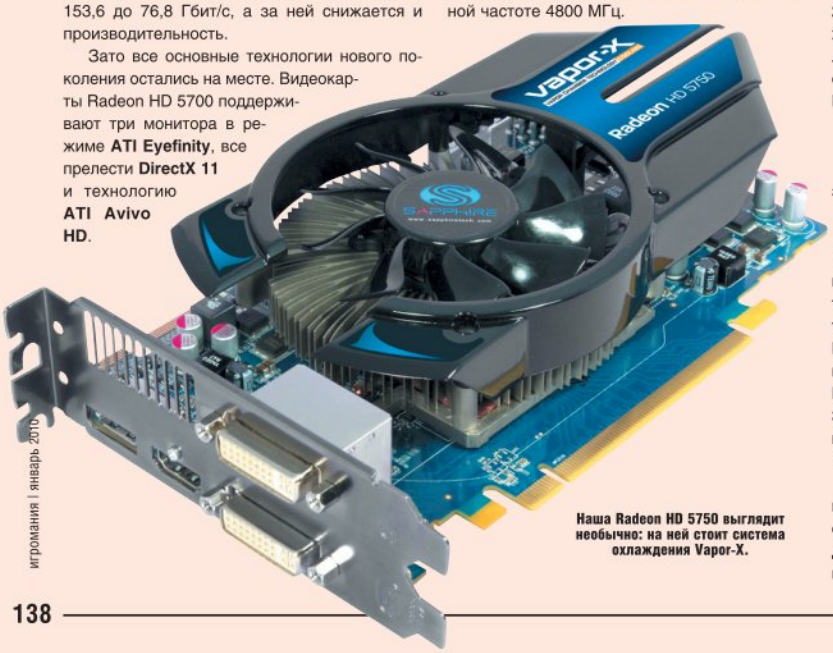
Sapphire Radeon HD 5770

Карточка пришла к нам в стандартной упаковке и с референсным дизайном. Комплектация достойная: CrossFire-мостик, переходники HDMI-to-VGA и PCIe-to-MOLEX, а также код для скачивания первой игры с полноценной поддержкой DX11 — **Colin McRae DiRT 2**.

Плата выглядит как уменьшенная копия Radeon HD 5870. Кулер — та же двухслотовая турбина с одним вентилятором и симпатичными отверстиями на тыльной стороне. О качестве сборки судить сложно, так как нам попался неудачный образец с вылезшими из кулера проводами.

Для работы карте нужен только один шестиконтактный кабель питания; разъем под него утоплен вглубь корпуса кулера. Под нагрузкой карточка требует 108 Вт, а в режиме бездействия — 17 Вт (сравните со 188 и 27 Вт у Radeon HD 5870). Также у HD 5770 есть пара контактов для CrossFire; выходы на мониторы такие же, как у флагманской видеокарты, — два DVI и по одному HDMI и DisplayPort.

По техническим параметрам видеокарта не отличается от стандартных решений. Памяти тут стоит 1 Гб, и работает она на штатной частоте 4800 МГц.



Наша Radeon HD 5750 выглядит необычно: на ней стоит система охлаждения Vapor-X.

Sapphire Radeon HD 5750 Vapor-X

Со второй видеокартой нам повезло больше: она пришла в нестандартном варианте — с системой охлаждения **Vapor-X**. На процессор Juniper установлен оригинальный радиатор с капиллярным отводом тепла. Вся его поверхность буквально пронизана маленькими отверстиями. Принцип работы такой: на поверхность процессора подается влага, которая под воздействием высокой температуры испаряется и отводит внушительную часть тепловой энергии. Прохладный воздух забирается 80-мм вентилятором, установленным на радиаторе.

Плата Radeon HD 5750 короче HD 5770 примерно на два с половиной сантиметра, но технические отличия от HD 5770 небольшие. Radeon HD 5750 лишили еще одного блока SIMD (в результате получилось всего 720 потоковых процессоров и 36 текстурных блоков). Блоки растеризации оставили на месте (их тут 16 штук). Шину памяти тоже не тронули — 128 бит, но скорость GDDR5 объемом 1 Гб снизили до 1150 МГц.

При пиковой нагрузке Sapphire Radeon HD 5750 Vapor-X потребляет 86 Вт, в режиме 2D — 16 Вт. Для питания ей, конечно, тоже хватает одной шестиконтактной вилки, да и лицевая панель платы ничем не отличается от рассмотренной ранее на HD 5770 — два DVI, один HDMI, один DisplayPort.

Предугадывая результаты

Вообще, характеристики обеих плат вызывают некоторое удивление. Если вы посмотрите таблицу, то найдете, что характеристики Radeon HD 5770 близки к прошлогоднему флагману, **Radeon HD 4870**. Новая карта отличается только более высокой частотой работы потоковых процессоров и памяти и большим количеством транзисторов. Но при этом у старого поколения в два раза шире шина памяти — нормальные 256 бит. И даже при меньшей скорости GDDR5 — 3600 МГц — пропускная способность у старого поколения выше на 47 Гбит/с и составляет 123,8 Гбит/с.

Конечно, у HD 5770 есть преимущество — поддержка DirectX 11 и Eyefinity, — но насколько это поможет ей в борьбе за производительность, покажут тесты. Серию HD 5700 мы сравнивали с прошлогодней Radeon

	Sapphire Radeon HD 5770	Sapphire Radeon HD 5750 Vapor-X	Sapphire Radeon HD 4870	MSI N260GTX Lightning Black Edition*
Ядро	Juniper	Juniper	RV780	GT200b
Количество транзисторов	1,04 млрд	1,04 млрд	0,956 млрд	1,4 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	55-нм	55-нм
Количество потоковых процессоров	800	720	800	216
Частота ядра	850 МГц	700 МГц	750 МГц	576 МГц
Частота потоковых процессор	850 МГц	850 МГц	750 Мгц	1242 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR3, 1 Гб
Частота памяти	4800 МГц	4600 МГц	3600 МГц	1998 МГц
Шина данных	128 бит	128 бит	256 бит	448 бит
Количество текстурных блоков	40	36	40	64
Количество блоков растеризации	16	16	16	28
Интерфейс	PCIe x16 2.0	PCIe x16 2.0	PCIe x16 2.0	PCIe x16 2.0
Цена на ноябрь 2009 года	от 6000 рублей	от 5000 рублей	от 4500 рублей	от 8000 рублей

*** Для чистоты эксперимента частоты снижены до стандартных вручную.**

3DMark06				
	SM2.0	SM3.0	CPU	Overall
Radeon HD 5770	**6164**	**7199**	4793	**15 771**
Radeon HD 5750	5632	6588	4769	14 657
Radeon HD 4870	5561	6822	**4821**	14 845
MSI N260GTX Lightning Black Edition	4936	6257	4797	13 651

	Sapphire Radeon HD 5770	Sapphire Radeon HD 5750	Sapphire Radeon HD 4870	MSI N260GTX Lightning Black Edition*
Crysis 1.2.1				
High, 1280x1024 AF 16x	48,47	44,99	**53,84**	47,02
High, 1680x1050 AF 16x	37,54	35	**51,72**	38,32
High, 1280x1024 AF 16x AA 2x	44,51	42,05	**49,1**	43,24
High, 1680x1050 AF 16x AA 2x	34,38	36,64	**38,02**	34,47
Resident Evil 5				
High, 1280x1024 AF 16x	93,1	80,8	**99,7**	93,7
High, 1680x1050 AF 16x	76,6	65,4	84,4	**87,4**
High, 1280x1024 AF 16x AA 2x	88,2	80,4	**96,2**	81,9
High, 1680x1050 AF 16x AA 2x	74,3	64,5	**80**	76,2
Call of Juarez: Bound in Blood				
High, 1280x1024 AF 16x	54	52	**60,5**	38,2
High, 1680x1050 AF 16x	45	44,3	**49,2**	32,2
High, 1280x1024 AF 16x AA 2x	50	49	**55,4**	35,3
High, 1680x1050 AF 16x AA 2x	39,9	39,8	**45,1**	29,8

HD 4870 и конкурентом от **NVIDIA** — **MSI N260GTX Lightning Black Edition** (под рукой оказалась только разогнанная версия карточки, и нам пришлось вручную снижать частоты до стандартных).

Тестовый стенд

По традиции мы не поскупились на комплектующие тестового стенда: установили материнскую плату **MSI X58 Platinum**, оснастили ее **Intel Core i7 920**, добавили 6 Гб памяти **Kingston HyperX DDR3-1600** и подали питание с 800-Вт блока **OCZ**. Работало это все под управлением **Windows Vista Ultimate 64-bit**. Для тестов AMD-видеокарт мы установили свежие драйверы ATI Catalyst 9.10, в которых добавились новые режимы FSAA. MSI N260GTX работала на последней версии NVIDIA ForceWare 191.07.

Список тестов у нас стандартный. Синтетика FutureMark 3DMark06 и игры — **Crysis**, **Resident Evil 5** и **Call of Juarez: Bound in Blood**. Мы не стали перегибать палку и максимальное разрешение выставили на уровне 1680x1050, а анизотропную фильтрацию на 2x.

Мы понимали, что незначительное снижение частот и потеря одного SIMD на Radeon HD 5750 не приведут к серьезной потере производительности, но то, что разница с Radeon HD 5770 будет всего 3-4 кадра в секунду, оказалось неожиданностью. Мало того, флагман прошлого поколения, Radeon HD 4870, благодаря то ли широкой шине памяти, то ли хорошо проработанным драйверам оставил позади не только HD 5750, но и старшую Radeon HD 5770, принеся ей в каждом тесте по 5-6 кадров в секунду.

На вид Radeon HD 5770 — уменьшенная копия Radeon HD 5870.

Кто на лидера?

Сейчас, когда вы читаете этот номер, на дворе уже конец декабря, а то и начало января (если вы купили номер с опозданием), и у нас в редакции, скорее всего, уже появился новый лидер AMD — **Radeon HD 5970**. Видеокарта построена на базе кристалла Hemlock (а это две Radeon HD 5870 на одном куске текстолита!). В этот раз AMD отказалась от добавления X2 в название сдвоенной видеокарты и отправила ее в отдельную серию.

Технические характеристики HD 5970 впечатляют. Тут стоит 4,30 млрд транзисторов и 3200 потоковых процессоров. Общий объем GDDR5 составит 2 Гб, работать она будет на 256-битной шине со скоростью 4000 МГц. Интересно, что количество выходов останется прежним и поддержку шести мониторов тоже не добавят. Зато горячий воздух будет выводится через целый слот — а это значит, что можно отвести порядка 400 Вт тепловой энергии. Предсказывать уровень производительности Radeon HD 5970 мы остережемся, но, учитывая опыт общения с HD 5870, конкурентов у HD 5970 в ближайшем будущем не будет.

■■■

AMD продолжает захват рынка, и если месяц назад она вышла в лидеры в топовом сегменте, то сегодня включилась в борьбу за средний ценовой диапазон. Абсолютным победителем новую серию не назовешь — все-таки отставание, пусть и незначительное, от флагмана прошлого поколения расстраивает. Но и списывать со счетов поддержку DirectX 11 и возможность подключить сразу три монитора тоже нельзя. Да и при всех отставаниях серия Radeon HD 5700 показывает отличную производительность: все-таки 35-40 кадров в Crysis на максимальных настройках — это очень прилично. Смущает в Radeon HD 5770 только цена. За карту просят порядка 6000 руб., а это не просто на тысячу дороже, чем за более производительную Radeon HD 4870, но еще и столько же, сколько за GeForce GTX 260. Придется выбирать: либо новые технологии, либо лишние fps. ■

Быстрые и яростные

Обзор игровых ноутбуков Dell Alienware M17x и MSI GT640

Алексей Дрожжин

Игровой ноутбук — странная штука. С одной стороны, махину весом пять килограммов назвать мобильной язык не повернется. С другой — он занимает куда меньше места, чем обычный домашний компьютер. Практически у всех крупных производителей ноутбуков сегодня есть отдельные линейки игровых моделей, и они сильно отличаются от обычных лэптопов. Тут никто не гонится за размерами, энергопотреблением и тому подобным, главное — производительность. Стандартом сегодня считается 17-дюймовый экран, большая клавиатура, платформа **Centrino 2** и мощная видеокарта.

К сожалению, новые игровые ноутбуки выходят очень редко, особенно в нашей стране. Обновление линеек случается не чаще раза в год. И 2009-й выдался удачным: появилась не только новая модель от **MSI** — на рынок вышла и новая для нас компания, **Alienware**, производитель прокачанных компьютеров и ноутбуков.

Технические характеристики MSI GT640

Процессор: Intel Core i7 ● **Оперативная память:** 4 Гб, DDR3, 1066 МГц ● **Видеокарта:** GeForce GTS 250M 3D, (1 Гб, GDDR3) ● **Дисплей:** 15,4 дюйма (1680x1050) ● **Жесткий диск:** 250 Гб ● **Привод:** BD-ROM, DVD±RW ● **Связь:** LAN 1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0 + EDR ● **Основные разъемы:** 2x USB, eSATA, VGA, RJ45, HDMI, аудио ● **Звук:** 2 HD-динамика ● **Аккумулятор:** 6/9-секционный литиево-ионный ● **Дополнительно:** Windows® 7 Home Premium, веб-камера 2 Мп, кардридер четыре в одном ● **Размер:** 36x26x3,3-3,6 см ● **Вес:** от 2,7 кг ● **Цена на декабрь 2009 года (зависит от комплектации):** от 60 000 рублей

Чужой в чужой стране

Торговая марка Alienware хорошо известна за рубежом, однако в наших широтах до недавних пор она не была представлена. По большому счету, Alienware оставалась чуть ли не единственным заслуживающим внимания производителем ноутбуков, продукцию которого в России было невозможно купить — во всяком случае, официально. Однако в этом году владелец бренда, компания **Dell**, решилась вывести его на наш рынок.

Alienware — пожалуй, самый известный представитель категории, которую по ту сторону Атлантики называют «бутик-производителями». Это компания, занимающаяся построением действительно высокопроизводительных систем. И модель **Dell Alienware M17x** — самый впечатляющий ноутбук, когда-либо созданный под этим брендом.

Речь идет в первую очередь о дизайне: он действительно впечатляет. В нем есть что-то отчетливо инопланетное, присущее торговой марке, созданной под влиянием, скажем, «Секретных материалов».

Корпус нестандартной формы выполнен из анодированного алюминия и щедро украшен декоративными светодиодами. Тут подсвечиваются и логотипы, и окантовка тачпада, и динамики, и клавиатура. Цвет подсветки можно менять как угодно, причем можно сделать так, чтобы одна часть клавиатуры светилась оранжевым, а другая ярко-синим.

Ноутбук огромен — весит больше пяти килограммов, так что портативным этот компьютер можно считать лишь с изрядной долей условности. Вряд ли кому-то придет в голову носить его с собой на работу или в институт — размеры и масса этому совершенно не способствуют. С другой стороны, для быстрой передислокации такой компьютер все же куда более приспособлен, нежели обычный настольник.

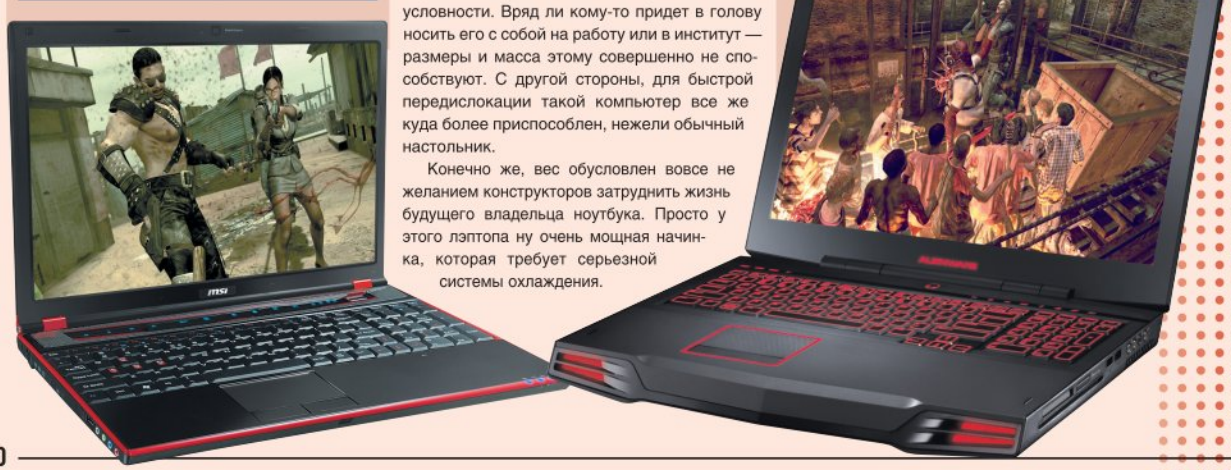
Конечно же, вес обусловлен вовсе не желанием конструкторов затруднить жизнь будущего владельца ноутбука. Просто у этого лэптопа ну очень мощная начинка, которая требует серьезной системы охлаждения.

Диапазон доступных для данной модели процессоров велик. Базовым для российского рынка является двухъядерный **Core 2 Duo P8600** частотой 2,4 ГГц. Топовым назначен **Core 2 Extreme QX9300** — четыре ядра, 2,53 ГГц и обеспеченная старость для того, кто продаст вам такую конфигурацию. Между этими крайностями еще два варианта: двухъядерный **Core 2 Duo T9800** (2,93 ГГц) и четырехъядерный **Core 2 Quad Q9000** (2 ГГц).

Но куда интереснее видеокарты. В младшей конфигурации, которая обойдется в те самые стартовые 100 000 руб., стоит лишь один адаптер — **NVIDIA GeForce GTX 260M**. Причем

Технические характеристики Dell Alienware M17x

Процессор: двухъядерный Core 2 Duo P8600 (2,4 ГГц, 1066 МГц, L3-кэш 3 Мб) ● **Оперативная память:** 4 Гб, DDR3, 1067 МГц ● **Видеокарта:** GeForce GTX 260M (1 Гб, GDDR3) ● **Дисплей:** 17 дюймов (1920x1200) ● **Жесткий диск:** 320 Гб ● **Привод:** BD-ROM, DVD±RW ● **Связь:** LAN 1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.1 + EDR ● **Основные разъемы:** 4x USB 2.0, 1 комбинированный eSATA/USB 2.0, RJ45, DisplayPort, HDMI, VGA, аудио ● **Звук:** Встроенная аудиосистема объемного звучания с высокой четкостью формата 5.1 ● **Корпус:** Анодированный алюминий ● **Аккумулятор:** 9-секционный литиево-ионный ● **Дополнительно:** Windows Vista Home Premium 64-bit, кардридер восемь в одном ● **Размер:** 40,6x32,1x5,1-5,4 см ● **Вес:** от 5,3 кг ● **Цена на декабрь 2009 года (зависит от комплектации):** от 99 990 рублей



Кольчуга для богатыря

Такие ноутбуки (а главное, за такую цену!) просто под мышкой, конечно, не потаскаешь. Лучший транспорт для передвижения с суперноутом — это, разумеется, инкассаторский броневик, а лучшее место для хранения игровой машинки — сейф. Но с сейфом особенно не попутешествуешь — гораздо умнее найти хороший рюкзак или вместительную сумку на плечо.

У переноски для игрового ноутбука должны быть твердые толстые стенки и мягкая внутренняя обшивка. Хорошо, если внутри у сумки будет ремень-липучка, чтобы машинка не болталась туда-сюда при каждом шаге. Для поездок лучше выбрать специальный чемоданчик на колесиках: во-первых, под ноутбуки вроде Alienware очень тяжело найти сумку или рюкзак, а во-вторых возить его за собой гораздо проще, чем таскать на себе. Обратите внимание на лямки и ручки: они должны быть крепкими, прошитыми или даже проклепанными.

Сейчас найти сумку под нестандартный ноутбук куда проще, чем даже год-полтора назад, когда все магазины были завалены черными матерчатыми баулами непонятной формы. Большой выбор вместительных и цветастых ноутбучных сумок есть на ***http://golla-bags.ru***.

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

SPEEDLINK®

АУДИО

ПК АКСЕССУАРЫ

ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:

М.видео mvideo.ru

www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!
SPEEDLINK® — крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция *SPEEDLINK*® представлена более чем в 30 странах Европы.
Более 10 миллионов аудиосистем *SPEEDLINK*® и 15 миллионов игровых контроллеров *SPEEDLINK*® нашли своих пользователей. Теперь *SPEEDLINK*® представлен и в России.
Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах *SPEEDLINK*®.

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек. Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speed-link.ru

реклама

не стоит думать, что он эквивалентен настольному **GeForce GTX 260**. Буква «М» в названии модели — это сразу минус один к уровню видеоадаптера. Если в цифрах, то вместо 192 потоковых процессоров мобильной тезке достались всего 112. Однако по ноутбучным меркам и это очень даже хорошо. Особенно в случае, если таких видеокарт в ноутбуке сразу две — есть и такая версия. Ну а самый-самый топ — это SLI-двусвлока из **GeForce GTX 280M**. Каждый из этих чипов содержит по 128 потоковых процессоров, а в тандеме они составляют самое мощное графическое решение, которое вообще встречается в портативных компьютерах. Правда, при таком раскладе стоимость ноутбука становится вдвое больше стартовой.

Свой парень

Ноутбук MSI не так брутален, как пришелец Alienware. Конечно, тут все дело в контрасте — если не ставить ноутбуки рядом, то дизайн **MSI GT640** тоже производит впечатление. Но если в лоб сравнить его с Alienware M17x, то быстро становится понятно, почему один лэптоп стоит 50 000 руб., а другой стартует от ста и быстро исчезает в верхних слоях атмосферы при попытке добить его самыми вкусными опциями.

Отчасти дело тут и в начинке. Видеокарта в MSI GT640 всего одна — и та **GeForce GTS 250M**. Конечно, ее не назовешь совсем уж слабенькой: все же 96 потоковых процессоров — это втрое больше 32 стандартных, которые вы обнаружите в большинстве ноутбуков, называемых продавцами «игровыми». Для большинства игр GTS 250M будет достаточно, однако на максимальные настройки качества в особо прожорливых экземплярах — вроде того же **Crysis** — рассчитывать не стоит.

С другой стороны, по части процессора MSI GT640 даже выигрывает у Alienware M17x. Дело в том, что этот ноутбук основан на новейшем процессоре **Intel Core i7**. А это, на минуточку, самая эффективная процессорная архитектура на сегодняшний день: четыре вычислительных ядра, восемь потоков и огромный 6- или даже 8-мегабайтный кэш третьего уровня.

Пожалуй, более подробно рассказывать о том, что такое Core i7, в данном случае бессмысленно (тестирование Intel Core i7 — они же Bloomfield, они же Nehalem — читайте в «Игромании» №1/2009), куда интереснее, чем мобильная версия Core i7 отличается от настольной.

А отличается она тем, что частоты, на которых работают вычислительные ядра в штатном режиме, у мобильных Core i7 меньше — от 1,6 ГГц у младшей модели **Core i7 720QM** до 2 ГГц у «экстремального» **920XM**. Очевидно, сделано это, чтобы снизить энергопотребление — ведь для ноутбуков, в отличие от десктопов, это действительно важно.

Зато в турборежиме мобильные Core i7 могут разгоняться практически до тех же частот, что и настольные — 2,8/3,06/3,2 ГГц для Core i7 720QM/820QM/920XM соответственно. Так что на недостаток производительности жаловаться едва ли придется.

Основная заслуга конструкторов MSI в том, что у них получилось уместить весьма впечатляющие по производительности компоненты в достаточно компактный корпус. GT640 обладает совершенно стандартными для ноутбука с 15,4-дюймовым экраном размерами, а его вес лишь немногим больше 3 килограммов. Конечно, это тоже далеко не идеал по-настоящему мобильного компьютера. Однако представить себе человека, который постоянно носит с собой MSI GT640, уже на порядок проще, чем спортсмена с Alienware M17x.

А вот чем конструкторам MSI после всех их технических подвигов не мешало бы заняться, так это эргономикой. Начать следует с клавиатуры, точнее даже — с раскладки правой ее части. Наличие цифрового блока, конечно, отчасти оправдывает скученные стрелочки и чудовищно ужатый Shift, но в природе существуют клавиатуры ровно тех же размеров, в которых этих недостатков нет.

Второе — это набор коммуникационных разъемов. Всего два порта USB в крупной настольной «пятнашке» — это очень мало. Да и разъем eSATA вполне можно было совместить с третьим USB — так поступает большинство производителей, когда на корпусе ноутбука не хватает места, и совершенно непонятно, что помешало сделать это разработчикам из MSI.

А еще — в обязательном порядке! — надо срочно избавить дисплей от глянцевого покрытия. Замечание, правда, относится и к создателям Alienware и 95% всех прочих ноутбуков, которые можно найти в продаже. От чего, впрочем, не легче...

■■■

Ноутбук Alienware M17x — штука, безусловно, замечательная. Это один из мощнейших игровых лэптопов в мире и самый быстрый из тех, что можно купить в России. Правда, по совместительству это и самый дорогой портативный компьютер на отечественном рынке. Если у вас в родне по счастливой случайности затесался олигарх и в денежных знаках недостатка нет — берите однозначно, круче все равно ничего не найти. Не повезло с родственниками? Тогда либо сидите и облизывайтесь, либо копите...

Что до MSI GT640, то пусть он и не так крут, но тоже не из слабеньких — играть на нем можно отлично. Кроме того, MSI GT640 не превышает по размерам и весу обычные 15-дюймовые ноутбуки, что очень даже неплохо, учитывая его начинку. И самое главное. Хотя этот ноутбук тоже не назовешь совсем уж дешевым — для того, чтобы его заполучить, все-таки не придется продавать органы или грабить банк. ■

Тесты MSI GT640

3DMark06			
SM2.0	SM3.0	CPU	Overall
3035	2921	2974	9741

Игровые тесты	
Crysis 1.2.1	
Medium, 1280x1024	41,8
Medium, 1680x1050	31,65
High, 1280x1024	21,12
High, 1680x1050	15,93
Call of Juarez: Bound in Blood	
Medium, 1280x1024	20,4
Medium, 1680x1050	16,7
High, 1280x1024	18,1
High, 1680x1050	14,9

Тесты Dell Alienware M17x

3DMark06			
SM2.0	SM3.0	CPU	Overall
4438	4644	2160	9820

Игровые тесты	
Crysis 1.2.1	
Medium, 1280x1024	85
Medium, 1680x1050	68,2
High, 1280x1024	25,1
High, 1680x1050	19,16
Call of Juarez: Bound in Blood	
Medium, 1280x1024	22,8
Medium, 1680x1050	19,5
High, 1280x1024	22,8
High, 1680x1050	19,5

Razer
Mamba™
wireless laser gaming mouse
реклама
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru
Free to Frag
Беспроводная игровая технология
Два режима работы мыши: Проводной и Беспроводной
Лазерный сенсор 5600dpi Razer Precision™ 3.5G
Эргономичная форма для правшей
Встроенная память Razer Synapse™
Время отклика 1мс / Частота опроса 1000Гц Ultrapolling™
Семь независимо программируемых кнопок Hyperesponse™
Настройка чувствительности на лету On-The-Fly Sensitivity™
спрашивайте в магазинах:
М.видео
www.mvideo.ru
MediaMarkt
www.mediamarkt.ru
powered by 3.5G laser sensor
5600dpi
For gamers. by gamers.™
www.razerzone.ru

Второй ньютон

Тестирование технологии NVIDIA Multi-Card в компьютере Flextron «Extra» 3C

Дмитрий Колганов

Сборщики готовых компьютеров — настоящие энтузиасты: в их машинах есть и связки вроде 3-way SLI, и сложнейшие системы жидкостного охлаждения, они комплектуются Blu-ray-дисководами и пультами ДУ. Сегодня же к нам приехал **Flextron «Extra» 3C** с поддержкой **NVIDIA Multi-Card**. На его примере мы разобрались, чем хороша новая технология и какой прирост производительности она дает.

Безумные связки

Последнее время NVIDIA часто рассказывает, что ее видеокарты умеют брать на себя часть обязанностей центрального процессора. К примеру, могут перекодировать видео, ускорять математические расчеты и, конечно, работать с **PhysX** — о нем речь сейчас и пойдет.

Напомним, что PhysX — физический движок, созданный в противовес известному **Havok Physics** (и тот, и другой симулируют физическое взаимодействие с предметами в реальном времени: падающие коробки, рикошетящие пули и т.д.).

PhysX работает только с карточками NVIDIA, отнимая при этом львиную долю производительности видеокарты: количество кадров в секунду падает довольно существенно. Понимая это, NVIDIA долгое время предлагала покупать две видеокарты и соединять их в режиме SLI, в котором одна плата работает с графикой, а вторая — с PhysX. Это действительно удачное, но совсем не бюджетное решение — в SLI встают только видеокарты одной серии и желательно одного производителя, а отдать на откуп PhysX вторую **GeForce GTX 285** за 12 000 рублей могут не все.

Логичную идею использовать для PhysX дешевую видеокарту прошлого поколения реализовали лишь в октябре 2009-го, когда в драйвер ForceWare добавили поддержку технологии Multi-Card. Теперь в одной системе с легкостью работают такие безумные связки, как, например, GeForce GTX 285 и **GeForce 8800 GT**. При этом видеокартам все равно, на каком чипсете работать, главное, чтобы были два порта PCIe x16 — для соединения даже SLI-мостик не нужен, платы независимы друг от друга.

Опытный образец

Наш подопытный Flextron «Extra» 3C собран в корпусе **Ascot 6XR8-F SilentPro**. Это стандартная башня черного цвета: на боку прорезано небольшое окошко, открывающее вид на установленное железо, лицевая сторона забрана мелкой металлической сеткой. Сверху стоит всеядный кардридер, под которым расположился пишущий DVD-дисковод **Sony**. Там же есть пара дополнительных USB, FireWire, аудиоразъемы и большая кнопка питания с синей подсветкой.

В основу железной начинки положена материнская плата **Gigabyte GA-P55-UD3**. Карточка отличается хорошим дизайном и большим набором разъемов: два PCIe x16, два PCIe x1 и три PCI. Также Gigabyte обеспечила поддержку десяти жестких дисков и оснастила материнку редким на сегодня LPT-выходом. На GA-P55-UD3 в «Ф-Центре» установили Intel Core i7 860 (2,8 ГГц, 8 Мб кэш-памяти третьего уровня) — по производительности процессор сопоставим с Core i7 920 под Socket 1366. Также в компьютере стоят две планки DDR3 по 2 Гб каждая, а под хранение информации отведен один жесткий диск на 1 Тб. Но самое интересное — графическая подсистема: для работы с PhysX отрядили GeForce 9600 GT, с графикой — GeForce GTX 275.

GPU — всему голова

Компьютер работает под управлением Windows 7 Home Premium 32-bit. Убедившись, что в диспетчере устройств значатся обе видеокарты, мы отправились изучать настройки PhysX. Включается система крайне просто: нужно лишь выбрать, какая из двух плат будет отвечать за физику, и нажать Ok. Для чистоты тестов мы оценили общую производительность с помощью **PCMark05** и **3DMark06**, но главным этапом тестирования стали, конечно, игры. Ради интереса мы взяли три игры. Две из них — **Crysis** и **Call of Juarez: Bound in Blood** — официально не работают с PhysX, а вот **Batman: Arkham Asylum** поддерживает все его преимущества.

Результаты тестов удивили. Мы проверяли производительность сначала с отключенным PhysX, а затем с поддержкой второй видеокарты. В Call of Juarez: Bound in Blood мы

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Процессор	Intel Core i7 860 (2,8 ГГц, 8 Мб L3-кэш)
Материнская плата	Gigabyte GA-P55-UD3 (ATX, Intel P55, 4x DDR3 2200/1600/1333/1066/800 макс. до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 1x FDD, 1x IDE, 8x SATA 2, 1x LTP, 10x USB, RAID, FireWire, Gigabit LAN, звук)
Память	2x Kingston KVR1333D3N9/2G CL9 2 Гб, 1333 МГц
Видеокарта для графики	Palit GeForce GTX 275
Видеокарта для PhysX	Gainward 9600 GT Green Edition
Жесткий диск	Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)
Оптический привод	Sony Optiarc AD-7240S
Корпус	Ascot 6XR8-F SilentPro (ATX, 520 Вт, 5x12 см, 2x USB, 1x FireWire, аудио)
Дополнительно	Кардридер, Windows 7 Home Premium 32-bit
Цена на декабрь 2009 года	39 900 рублей

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ FUTUREMARK			
PCMARK05			
CPU	Memory	HDD	Overall
10 131	10 848	6149	9351
3DMARK06 1.1.0			
SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
7257	7951	4928	17 578

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ		
CRYSIS 1.2.1 (DIRECTX 10)		
	1280x1024	1680x1050
High + AF 16x	59,22	44,87
High + AF 16x, AA 2x	54,46	43,87
High + AF 16x, PhysX	59,14	48,96
High + AF 16x, AA 2x, PhysX	58,91	49,26
CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD		
	1280x1024	1920x1200
Max + AF 16x, AA 4x	51,7	42,6
Max + AF 16x, AA 8x	47,8	40,2
Max + AF 16x, PhysX	51,9	42,4
Max + AF 16x, AA 2x, PhysX	47,8	40,3
BATMAN: ARKHAM ASYLUM		
	1280x1024	1920x1200
PhysX — GTX 275	54	50
PhysX — 9600 GT	58	57
PhysX — CPU	21	15

ожидаемо не получили никакой прибавки в скорости. А вот Crysis, который, по идее, должен был показывать одинаковые результаты как с одной, так и с двумя видеокартами, при поддержке GeForce 9600 GT почему-то прибавил 4-5 кадров в секунду (на погрешность это списать сложно, даже представители NVIDIA не смогли нам объяснить причины этого феномена).

В тесте Batman: Arkham Asylum мы сразу включили настройки PhysX на максимум. В первом тесте работала лишь GTX 275; результат оказался достойным — 50 кадров в секунду. После подключения GeForce 9600 GT мы получили прибавку до 57 кадров в секунду. А когда возложили расчеты PhysX на Core i7 860, без помощи видеокарт Batman: Arkham Asylum разом просел до 15 кадров в секунду.

■■■

NVIDIA давно пора было запустить технологию Multi-Card — дополнительная видеокарта обходится всего в 2500 рублей, а в играх с поддержкой PhysX производительность увеличивается почти в два с половиной раза. Кроме того, теперь после обновления компьютера можно не выкидывать старую видеокарту, а оставить ее поработать на благо PhysX. И мы очень рады, что технология пошла в массы: Flextron «Extra» 3C обойдется в 39 990 руб., и это достойная цена за компьютер с инновационной технологией и приличной производительностью. ■

defender
Удобство складывается из мелочей

Конкурс!
Моддинг подарка от Defender!

Новый год подкрался незаметно?
Поиск оригинального подарка угрожает твоему бюджету и психике?

Подключай свое воображение и умелые ручки!
И получишь восхищение близких и килограммы полезностей для себя любимого!

1. Купи любую мышь, клавиатуру или колонки Defender.
2. Укрась подарок, как тебе нравится.
На фото должна быть видна фирменная упаковка Defender.
3. Сфотографируйся с украшенным подарком.
4. Пришли фото на gift@defender.ru до 30 января.
Обязательно укажи ФИО и адрес.

Среди присланных работ Экспертная комиссия отберет 5 самых оригинальных.

Пять лучших украшателей получат большие корзины подарков от Defender!

В КАЖДУЮ КОРЗИНУ ВХОДЯТ: КОЛОНКИ, КЛАВИАТУРА, МЫШЬ И НАУШНИКИ DEFENDER.

Подробности на сайте www.defender.ru/promo/modding

РЕКЛАМА

Прокачу с ветерком

Тестирование нетбука MSI Wind12 U200

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Чипсет:** Intel GS45 Express + ICH9M-SFF ● **Процессор:** Intel Core 2 Solo ULV SU3500 (800 МГц, 1,4 ГГц, L2-кэш 3 Мб) ● **Оперативная память:** 2 Гб DDR2, 800 МГц (до 4 Гб) ● **Видеокарта:** встроенная, Intel GMA 4500MHD ● **Жесткий диск:** Toshiba MK2555GSX 250 Гб (5400 об/мин, 8 Мб) ● **Дисплей:** 12,1 дюйма (1366x768), ЖК ● **Привод:** нет ● **Основные разъемы:** 3x USB 2.0, 1x HDMI, 1x D-sub, RJ45, Mic-in, Head-out ● **Связь:** LAN 1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth ● **Аккумулятор:** 5200 мАч, до 6 ч ● **Дополнительно:** Windows Vista Home Premium, 1,3 Мп камера, кардридер (SD/MMC/MS/XD) ● **Габариты:** 29,7x19x2,4-3,1 см ● **Вес:** 1,5 кг + 0,3 кг зарядка ● **Цена на декабрь 2009 года:** от 18 000 рублей

Бизнес нетбуков начался со вполне благородных вещей: в январе 2005-го стартовал проект помощи детям из развивающихся стран — **One Laptop per Child** («Портативный компьютер каждому ребенку», ***http://laptop.org***). Ведущие производители техники объединились, чтобы создать прочный, дешевый, легкий, маленький ноутбук, мощности которого хватило бы, чтобы тянуть всякие обучающие программы и сносно ползать по интернету. Проект получил неофициальное название «Ноутбук за $100» — планировалось, что лэптоп будет стоить именно столько. Продажи ноутбуков для развивающихся стран начались в ноябре 2007-го. Стоили чудо-компьютеры в два раза больше запланированного, и купить их хотели не только в развивающихся странах.

Производители обычных ноутбуков уловили спрос и переключились на создание маломощных дешевых ультрапортативных ноутбуков, позже названных нетбуками. Первый нетбук, **Eee PC 700**, выпустила **ASUS**. С технической точки зрения он был, безусловно, очень слаб: 7-дюймовый дисплей, процессор **Intel Celeron M** частотой 900 МГц, память на твердотельном накопителе... зато стоил он порядка 8000 рублей, тогда как самый дешевый ноутбук в то время обходился никак не меньше 18 000 рублей. Спрос на Eee PC 700 взлетел до небес — даже сегодня его охотно раскупают по цене в 4000 руб.

Рынок не заставил себя ждать. Первой прибыль почувствовала Intel и в спешке выпустила линейку специальных процессоров **Atom**, странную помесь **Pentium** и Celeron. Ну а потом завертелось, и большинство известных компаний посчитали своим долгом отхватить кусок пирога — сегодня нетбуки выпускают все кому не лень. Стандартом стал 10-дюймовый экран, процессор Intel Atom и HDD или SSD для хранения информации; сегодня средний нетбук с установленной **Windows XP** стоит 16 000 рублей.

Ситуация меняется

Нетбуки расхватывают на раз-два: покупатели прельщены низкой ценой и неплохой производительностью. Но обычный нетбук умеет не так много, как обещает реклама. Хваленый Intel Atom — откровенно провальный процессор, работающий по старым принципам Pentium. Даже при поддержке технологии Hyper-threading максимум, что он может, — это работать с простыми документами **Word**, перемещаться по интернету и показывать фильмы в качестве DVDRip. Full HD-фильмы, работа с большими объемами информации и, конечно же, игры вешают систему намертво. Не стоит вестись и на высокую производительность SSD-дисков: при всей своей скорости они не способны работать с несколькими потоками информации. Поставив, к примеру, на закачку какой-нибудь фильм, можете забыть про все остальное: перегрузка жесткого диска гарантирована. Да и долго работать даже за 10-дюймовым экраном невозможно: это слишком сильно сказывается на зрении.

К счастью, ситуация меняется к лучшему. Рынок нетбуков эволюционирует, появляются по-прежнему недорогие, но довольно мощные и удобные в работе устройства. Один из таких нетбуков новой волны — MSI Wind12 U200, производитель которого отказался и от дешевого процессора, и от маленького экрана.

Наш размерчик

Предложив дисплей в 12 дюймов, MSI вывела нетбуки на новый рынок. Этот долгожданный формат — нечто среднее между стандартным 15-дюймовым ноутбучным экраном и мелкими дисплеями нетбуков. За 12-дюймовым компьютером уже можно комфортно работать, но вес и размеры ноутбука при этом не превышают разумных пределов. Забавно, но до недавнего времени эта ниша была облюбована так называемыми субноутбуками: почему-то 12 дюймов считались элитарным размером, с такой диагональю выпускали бизнес-модели ценой от 25 000 руб-

лей (серия Lenovo ThinkPad, например). Новый Wind 12 U200 стоит ощутимо меньше — 18 000 рублей.

К сожалению, к нам пришла модель не первой свежести. Она явно уже побывала где-то на тестах, обзавелась внушительными царапинами, да еще и потеряла всю комплектацию. Так что истории про коробку и интересные штучки внутри пропустим и начнем сразу с ноутбука. MSI сделала все, чтобы он и выглядел солидно, и занимал как можно меньше места — хотя бы визуально. Корпус Wind12 U200 сделан полностью из пластика и по краям скруглен, из-за чего модель кажется не только меньше, но и тоньше своих истинных размеров: поначалу не веришь, что это полноценные 12,2 дюйма, а не привычные 10,1. Ноутбук угольно-черного цвета, а крышка выкрашена в два слоя и залакирована, поэтому царапины и следы пальцев собирает на ура.

Внутри никаких изысков. Все тот же черный матовый пластик, белые буквы на клавиатуре и логотип производителя в левом верхнем углу экрана. Там его установили несроста: MSI явно боролась с каждым лишним миллиметром, даже пластиковая окантовка экрана составляет 8-9 мм, и место под логотип осталось только в верхней части дисплея, где стоит веб-камера. Без модной синей подсветки не обошлось: светится кнопка питания над клавиатурой и ряд светодиодов на нижней грани корпуса.

Введите пароль

Неоспоримое достоинство Wind12 U200 — количество разъемов. Все они раскиданы по бокам ноутбука. С левой стороны стоят сразу два видеовыхода, HDMI, VGA, один USB и вход для питания. На противоположной грани — пара USB, кардридер для SD-карт, LAN и аудиоразъемы. Задняя часть полностью свободна, потому что при открытии ноутбука крышка ее заслоняет. Зато под аккумулятором есть еще один разъем — для SIM-карты: Wind12 U200 работает с сетями 3G (а также с Wi-Fi и Bluetooth).

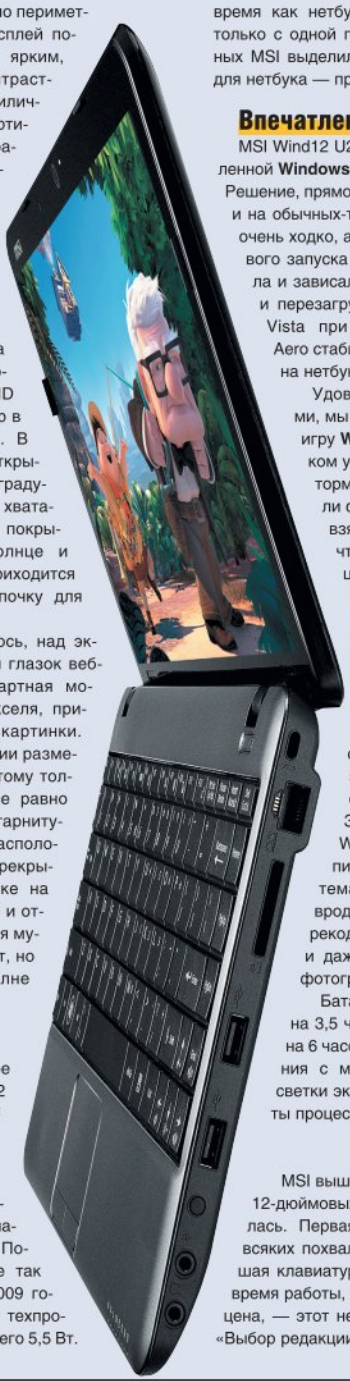
Отдельная гордость MSI — устройства ввода. Еще на маленьких 10-дюймовых U100 компания умудрялась делать клавиатуру с полноразмерными клавишами. Но все это мелочи по сравнению с Wind12 U200. Клавиатура здесь такая же, как у модели **X340**: огромные клавиши, по размерам они превосходят даже кнопки на обычных настольных клавиатурах. Короткий ход клавиш и отличная реакция на нажатие позволяют печатать с какой-то невероятной скоростью. На руку играют и оставленные на месте клавиши Home, End, Delete и т.д.

За большие клавиши пришлось расплачиваться тачпаду, его размера немного не хватает для дисплея таких размеров. Хотя претензий к качеству нет. Шершавый тачпад основательно утоплен в корпус и огражден рамкой, чтобы палец не вылетал. С Wind12 U200 инженеры окончательно отказались от единой качельки, которая так раздражала в первых версиях Wind: под тачпадом стоят две отдельные кнопки мыши, которые хорошо нажимаются и легко определяются на ощупь.

Чего не достает ноутбуку, так это дополнительных кнопок. Нам очень хотелось бы увидеть отдельный регулятор громкости, софтовые клавиши вызова браузера или почты, но их не оказалось. Управление дополнительными функциями (включение модулей связи, веб-камеры и т.п.) реализовано через Fn. Удобно, что эту клавишу не стали менять местами с Ctrl, — все на своих местах.

Смотрим

Наконец пришло время рассказать про дисплей. Экрана подобного качества мы еще ни разу не видели. Как и в U120, тут использована LED-подсветка, благодаря этому экран не только потребляет куда меньше энергии, но и подсвечивается по всей площади, а не лампами по периметру. В результате дисплей получился невероятно ярким, насыщенным и контрастным. Угол обзора приличный, особенно по вертикали — почти 180 градусов. По горизонтали чуть хуже, порядка 120 градусов. Разрешение дисплея — 1366x768, этого вполне хватает, чтобы разместить несколько десятков ярлыков на рабочем столе и посмотреть видео HD ready в формате 720p в родном разрешении. В то же время угол открытия небольшой, 130 градусов, и этого порой не хватает. Плюс глянцевое покрытие бликует на солнце и очень маркое — приходится носить с собой тряпочку для протирки дисплея.



Как уже говорилось, над экраном расположился глазок веб-камеры. Это стандартная модель — 1,3 мегапикселя, приемлемое качество картинки. Микрофон по традиции размещен на крышке, поэтому толку от него ноль, все равно придется покупать гарнитуру. Зато динамики расположены удобно: не перекрываются при установке на стол и звучат громко и отчетливо. Конечно, для музыки они не подойдут, но для фильмов вполне сгодятся.

С ветерком

Самое интересное — это начинка Wind12 U200. Вместо Intel Atom стоит Core 2 Solo ULV SU3500. Пусть это всего лишь одно ядро, зато сделано оно на базе настольного Penrynn. Появился процессор не так давно, в середине 2009 года, создан по 45-нм техпроцессу и потребляет всего 5,5 Вт. Рабочая частота SU3500 — 1,4 ГГц, на борту он несет 3 Мб кэш-памяти второго уровня, поддерживает все технологии Core 2 (продвинутый SpeedStep для экономии энергии, 64-битные инструкции и Intel Virtualization). Работает процессор с чипсетом Intel GS45. Помимо управляющих периферией мостов, на нем распаяны модуль звука и графическое ядро Intel GMA 4500MHD — последнее особенно интересно умением аппаратно ускорять обработку HD-видео.

Оперативной памяти в Wind12 U200 стоит одна планка DDR2 объемом 2 Гб. При желании можно поставить еще одну такую же, в то время как нетбуки на Intel Atom работали только с одной планкой. Под хранение данных MSI выделила жесткий диск на 250 Гб, для нетбука — просто отлично.

Впечатления

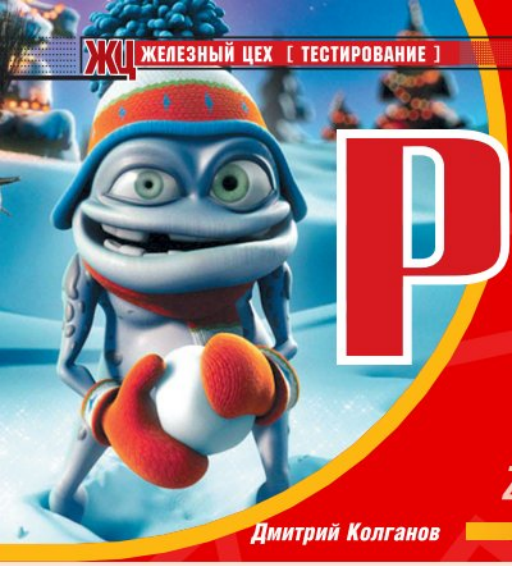
MSI Wind12 U200 пришел к нам с установленной **Windows Vista Home Premium 32-bit**. Решение, прямо скажем, не идеальное: Vista и на обычных-то компьютерах работает не очень ходко, а уж на нетбуке... После первого запуска система отчаянно тормозила и зависала, но после чистки реестра и перезагрузки, представьте, Windows Vista при включенном интерфейсе Aero стабильно и без тормозов пошла на нетбуке.

Удовлетворившись результатами, мы установили на Wind12 U200 игру **World of Warcraft** — при низком уровне настроек все шло без тормозов. Наконец, мы запустили фильм в Full HD, специально взяв сжатый до 15 Гб файл, чтобы сильнее нагрузить процессор. И он справился: аппаратная поддержка GMA 4500MHD подключилась автоматически, и фильм пошел без тормозов. Мы не удержались и проверили выход HDMI (благо на тестовом стенде как раз стоял 42-дюймовый Panasonic VIERA TX-PR42S10), и опять никаких нареканий. За двухнедельный тест Wind12 U200 ни разу не оступился: легко справлялся с математическими программами вроде **MathCad**, занимался перекодированием видео для PSP и даже поработал на обработке фотографии.

Батареи на 5200 мАч хватало на 3,5 часов при полной загрузке и на 6 часов в режиме энергосбережения с минимальным уровнем подсветки экрана и с занижением частоты процессора.

■ ■ ■

MSI вышла на новый для себя рынок 12-дюймовых ноутбуков и не промахнулась. Первая модель оказалась выше всяких похвал: отказ от Intel Atom, большая клавиатура, LED-подсветка и долгое время работы, разумная для своего класса цена, — этот нетбук единогласно получает «Выбор редакции». ■



Рождественское безумие

Тестирование видеокарты ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition

Дмитрий Колганов

В преддверии новогоднего бума, когда все будут отчаянно искать подарки, **NVIDIA** и **AMD** завалили рынок видеокартами среднего ценового диапазона. За последние полтора месяца мы успели познакомиться с **Radeon HD 4770**, **HD 5750** и **HD 5770**, оценили **GeForce GT 220** — и теперь добрались до свежей **GeForce GT 240**.

Технологический прогресс

NVIDIA продолжает переход на 40-нм техпроцесс. Новая карточка получила собственный кристалл, **GT215**. По внутреннему дизайну это старший чип **GT200**, у которого отобрали большую часть мощности. От 240 потоковых процессоров осталось всего 96, от 32 блоков растеризации — 8, от 80 текстурных процессоров — 32. Сильно пострадала и шина памяти — ее урезали до 128 бит, при этом NVIDIA рекомендует использовать не больше 512 Мб GDDR3 с номинальной эффективной частотой 2000 МГц.

Задумывается, что карточка заменит популярную сегодня **GeForce 9600 GT** и приблизится по характеристикам к **GeForce GTS 250**.

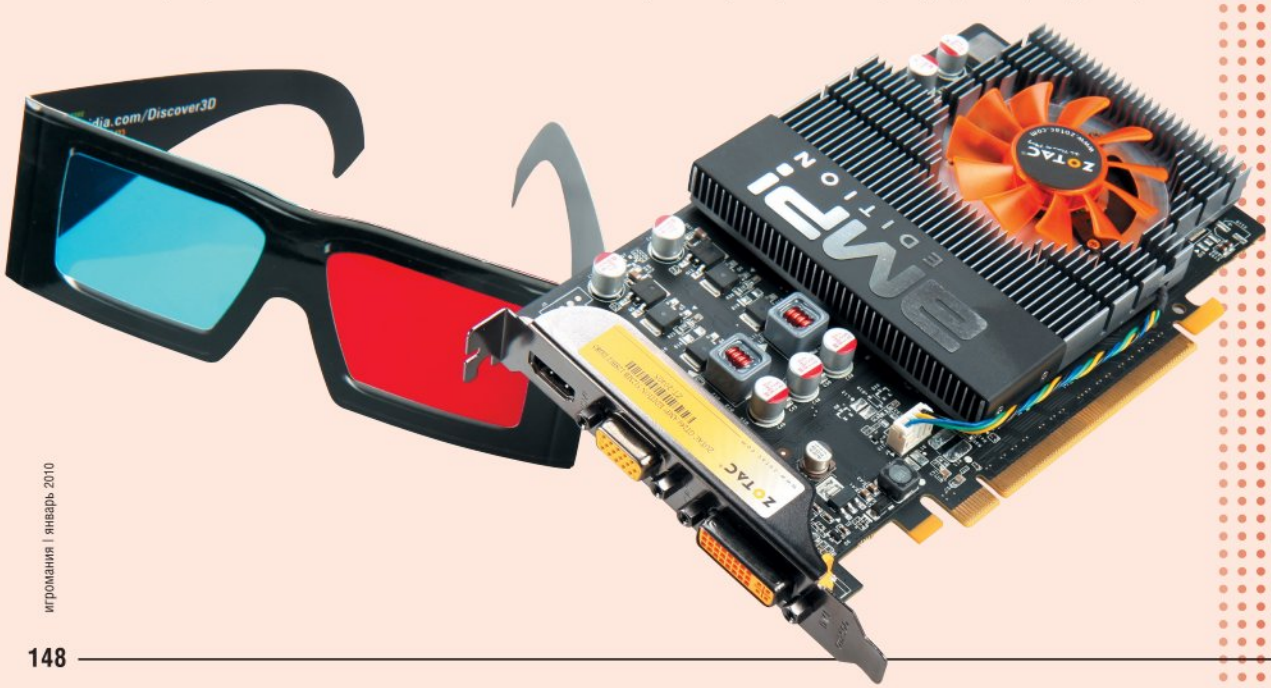
Технические характеристики

	ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition	ZOTAC GeForce GT 220	Sapphire Radeon HD 4850
Ядро	GT215	GT216	RV770
Количество транзисторов	727 млн	486 млн	956 млн
Техпроцесс	40-нм	40-нм	55-нм
Количество потоковых процессоров	96	48	800
Частота ядра	600 МГц	625 МГц	625 МГц
Частота потоковых процессоров	1460 МГц	1360 МГц	625 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 512 Мб	GDDR3, 1 Гб	GDDR3, 512 Мб
Частота памяти	4000 МГц	1580 МГц	1986 МГц
Шина данных	128 бит	128 бит	128 бит
Количество текстурных блоков	32	16	40
Количество блоков растеризации	8	8	16
Интерфейс	PCIe x16 2.0	PCIe x16 2.0	PCIe x16 2.0
Цена на декабрь 2009 года	от 3800 руб.	от 3000 руб.	от 4500 руб.

Дорогая редакция

Новые бюджетные карточки NVIDIA мы тестировали в последние дни сдачи номера, когда первой и единственной платой в России была прокаченная версия GeForce GT 240 от ZOTAC.

Карточка сделана на черном куске текстолита и отличается скромными размерами. Элементы питания аккуратно расставлены по всей поверхности платы, память и процессор накрывает низкопрофильный кулер. Алюминиевый радиатор со множеством ребер украшен огромным логотипом «AMP! Edition». Прохладный воздух подается ярко-оранжевым 30-мм вентилятором, который, несмотря на размер, даже под нагрузкой работает



3DMark06				
	SM2.0	SM3.0	CPU	Overall
ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition	4378	4468	**4817**	11 194
ZOTAC GeForce GT 220	2615	2534	4755	6913
Sapphire Radeon HD 4850	**4945**	**5723**	4751	**13 094**

	ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition	ZOTAC GeForce GT 220	Sapphire Radeon HD 4850
Crysis 1.2.1			
Medium, 1280x1024	54,93	32,81	**80**
Medium, 1680x1050	27,44	24,74	**62,6**
High, 1280x1024	**32**	9,37	25,68
High, 1680x1050	**26,43**	6,85	19,63
Resident Evil 5			
Medium, 1280x1024	90,8	61,4	**122,6**
Medium, 1680x1050	74,6	46,2	**103,4**
High, 1280x1024	65,3	36,4	**78,4**
High, 1680x1050	50,3	28,7	**63,6**

ZOTAC GT 240 AMP! Edition продемонстрировала хорошую для своего уровня производительность — она спокойно работает с современными играми на высоких разрешениях при максимальных настройках. Особенно впечатляет отрыв от младшей GeForce GT 220: при разнице в цене около 800 рублей GT 240 на голову обгоняет товарку, а иногда умудряется обходить даже Radeon HD 4850. В общем, если хотите обновить компьютер, а на что-то очень серьезное тратиться нет возможности, то ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition — достойный вариант. ■

тихо. Дополнительного питания карте не требуется — ей вполне хватает 70 Вт от PCIe x16 2.0 (совместима с 1.1). Для вывода изображения есть старенький VGA и современные DVI с HDMI.

Серия AMP! у ZOTAC отличается повышенными техническими характеристиками. Процессор разогнали с рекомендованных 550 до 600 МГц, частоту потоковых кристаллов — с 1340 до 1460 МГц. Плюс ZOTAC использовала видеопамять GDDR5 с номинальной эффективной частотой в 4000 МГц, что позволило хоть как-то скомпенсировать узкую 128-бит шину.

Кроме того, видеокарты серии AMP! поставляются в расширенной комплектации: помимо переходников и дисков с ПО и драйверами, тут есть еще очки **NVIDIA 3D Vision**. Конечно, это не беспроводные окуляры за 5000 рублей, а просто картонные очки с разноцветными пленками, как в кинотеатре, и судить по ним о качестве 3D Vision все же не стоит — цвета слишком сильно заваливаются в область красного. Но для знакомства со стереоскопическим видео они вполне сойдут.

Сверим часы

Тестовый стенд для ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition мы собрали мощный: **MSI X58 Platinum**, **Core i7 920**, 6 Гб **Kingston HyperX DDR3-1600** и жесткий диск на 320 Гб. Питалось все это от 700 Вт блока **HuntKey 80 Master**, работало на **Windows Vista Ultimate 64-bit**. Драйверы для GeForce GT 240 установили самые последние — **ForceWare 195.62**. Так как сегодня найти GeForce GT 9600 очень сложно, то для сравнения мы взяли **Sapphire Radeon HD 4850** и GeForce GT 220, о которой писали в прошлом номере.

Для оценки производительности мы прогнали синтетический тест **3DMark06** и игры **Resident Evil 5** и **Crysis**, запуская их на максимальных и средних настройках с максимальным разрешением 1680x1050. Экспериментировать с антиалиазингом и анизотропной фильтрацией не стали.

Карта легко обошла GeForce GT 220, а в Crysis еще и обогнала, к нашему изумлению, более дорогую **Radeon HD 4850**: в сложных режимах превосходство GeForce GT 240 — 5-7 fps. При этом количество кадров в том же Crysis при максимальных настройках с наивысшим разрешением не опускалось ниже приемлемых 25 fps.

Трогательная штучка

Обзор интерактивного планшета Wacom Bamboo Pen & Touch с технологией мультитач

Сергей Соловьев
дизайнер «Игромании»

Технические характеристики ● **Рабочая область:** сенсорный ввод — 12,5x8,5 см, перьевой ввод — 14,7x9,2 см ● **Координатное разрешение пера:** 2540 линий на дюйм ● **Уровней давления пера:** 1024 ● **Максимальная высота пера над планшетом:** 1,6 см ● **Скорость отслеживания, перо:** 133 точки в секунду ● **Скорость отслеживания, планшет:** 50 точек в секунду ● **Количество клавиш:** 4 на планшете, 1 на пере (качелька) ● **Интерфейс:** USB ● **Длина кабеля:** 1,5 м ● **Размеры:** планшет 24,8x17,6x0,85 см, перо 15,4x1,18 см ● **Вес:** планшет 360 г, перо 15 г ● **Цена:** 4470 рублей

Долгое время графические планшеты были рабочим инструментом профессионалов — людей, так или иначе связанных по роду деятельности с компьютерной графикой, дизайном, редактированием цифровых изображений. Но рано или поздно производители таких девайсов должны были захватить более широкие слои компьютерно-грамотного населения — и первой активные действия в этом направлении предприняла **Wacom**.

Дизайнеры компании, чутко уловив моду на устройства, которые управляются при помощи пальцев, представили интерактивный планшет **Bamboo Pen & Touch**, в котором соединены технологии перьевого и сенсорного ввода. Устройство не только реагирует на касание специального пера, но и откликается на прикосновения пальцев, а это, безусловно, шаг навстречу более широкому кругу покупателей.

Новое поколение интерактивных планшетов представлено четырьмя моделями — **Bamboo Touch**, **Bamboo Pen**, **Bamboo Pen & Touch** и **Bamboo Fun Pen & Touch**. Мы поговорим о самой интересной модели — Bamboo Pen & Touch.

Планшеты Wacom отличаются минималистичным дизайном, и Bamboo Pen & Touch в этом смысле не исключение. В центре устройства корпус толщиной всего 8,5 мм, а по краям и того меньше. Планшет настолько тонкий, что, когда берешь его в руки, кажется, будто он может сломаться от любого неосторожного движения. Но это кажущаяся хрупкость: пластик корпуса достаточно прочный и выдерживает и сильные нажатия пером, и постукивания пальцами.

Планшет симметричен, поэтому одинаково подходит и для левшей, и для правшей. Рабочая область Bamboo Pen &Touch, как и на некоторых предыдущих моделях Wacom, немного шероховата — это дает приятные тактильные ощущения, напоминающие соприкосновение с бумагой.

Клавиш управления четыре, они находятся сбоку от рабочей области и попарно разделены горизонтально расположенным узким светодиодом. Когда планшет включен, светодиод горит ровным белым светом, при прикосновении пальцев начинает светиться ярче, на касание пером откликается миганием оранжевого цвета. Сами клавиши механические, большие и очень удобно расположены, поэтому быстро привыкаешь ими пользоваться. Функции клавиш традиционно можно перенастраивать.

Перо, идущее в комплекте с планшетом, отличается от перьев, прилагающихся к более дорогим планшетам Wacom: у него прямой корпус, нет эргономичных изгибов. Возможно, поэтому оно не показалось нам удобным, — зато возможность крепления пера к планшету вызывает любопытство! Сбоку, на противоположной от клавиш стороне корпуса расположен красный матерчатый лейбл с логотипом Wacom. Очень удачное дизайнерское решение: просунув стилус в тканевой ярлычок, мы получаем простой и удобный держатель для пера. Стилус можно вкладывать туда во время транспортировки, а можно прятать, когда планшет стоит в стороне, чтобы перо не валялось на столе среди другого нужного мусора.

Во время тестирования планшета мы отретушировали несколько фотографий, изобразили с помощью стилуса пару скетчей — и можем сказать, что это отличный инструмент для домашнего использования, который полностью оправдывает свою стоимость. Координатное разрешение пера составляет 2540 линий на дюйм, а скорость отслеживания — 133 точки в секунду. Стилус распознает 1024 уровня нажатия, а такие значения некоторое время назад можно было встретить только в профессиональных моделях. Великолепно работает рукописный ввод: легко распознаются буквы английского алфавита и кириллица.

Еще одно интересное использование пера — в стратегиях или RPG: за счет абсолютного позиционирования планшета, когда ориентация экрана совпадает с ориентацией рабочей области, после некоторой тренировки можно неплохо управляться с играми, построенными по принципу point&click, — с однопользовательскими Diablo-клонами или MMOPRG.

А теперь — жестикуляция!

Сенсор рабочей поверхности очень чуткий, и, несмотря на специфику управления, масштабировать картинки или серфить в интернете привыкаешь буквально через несколько минут. Используя вертикальные и горизонтальные движения пальцами, можно прокручивать страницы вверх и вниз или перемещаться в браузере вперед и назад. А указывая одним пальцем на иконку на рабочем столе, можно войти в контекстное меню, «щелкнув» по поверхности планшета другим пальцем.

В общем, благодаря мультитачу у Wacom получился отличный тачпад с большой рабочей поверхностью — и по удобству и эргономике этому многофункциональному планшету могут позавидовать многие устройства, ориентированные на ввод информации пальцами. ■

Все четко

Обзор телевизора Panasonic VIERA TX-PR42S10

Иван Нечесов

Технические характеристики ● **Система приема:** PAL -B/G/H, -I, -D/K: SECAM -B/G, -D/K, L/L' ● **Диагональ:** 106 см (42 дюйма) ● **Экран:** плазменная панель, 16:9 (широкоформатный) ● **Разрешение:** Full HD (1920x1080, прогрессивная развертка) ● **Контрастность:** динамическая — свыше 2 000 000:1, статическая — 30 000:1 ● **Реакция матрицы:** 0,001 мс (от сигнала до разряда) ● **Угол обзора:** свободный (180 градусов с любой стороны) ● **Динамики:** 16x4 см, левый и правый, полнодиапазонные ● **Выходная мощность аудиосигнала:** 2x 10 Вт, 10% КНИ ● **Разъемы:** 1x композитный видеовход (AV3), 2x SCART (AV1, AV2), 1x mini D-sub 15-pin, 1x S-Video, 6x комплектов RCA, 3x HDMI, 1x разъем для наушников ● **Совместимые сигналы ПК:** VGA, WVGA, SVGA, XGA, WXGA, SXGA 60 Гц, 1920x1080 ● **Энергопотребление:** до 380 Вт ● **Режим энергосбережения:** есть ● **Срок службы:** 100 000 часов ● **Размеры:** 103x70x33 см ● **Вес с подставкой:** 27 кг ● **Цена:** 39 000 руб.

Слоган телевизоров **Panasonic VIERA** S-серии — «Максимум удовольствия от игр» — недвусмысленно намекает на то, что перед нами модель для владельцев игровых консолей и медиацентров. Главный вопрос — справится ли такой телевизор с динамическими сценами и сможет ли обеспечить достойное качество картинки?

Дизайн

Настольная подставка держит тоненькую панель с рамкой из черного пластика мертвой хваткой, занимая при этом минимум места. Дизайн — строгий и лаконичный. На задней стороне — три HDMI-входа, которые позволяют подключить к панели BD-проигрыватель, спутниковый ресивер и видеокамеру без нудной возни с кабелями.

Экран

Экран немного утоплен вглубь и прикрыт прочной стеклянной панелью (размахивайте гитарами и нунчаками на здоровье!). Матрица похожа на пчелиные соты, только прямоугольные: каждую ячейку окружают тончайшие перегородки — высокие, но в меру — компромисс между яркостной независимостью каждого пикселя и углом обзора. Общее количество пикселей — 1920x1080, что в полной мере соответствует стандарту Full HD. Чтобы эфирный сигнал на таком экране выглядел нормально, используются фирменные технологии улучшения изображения и очистки от шумов.

Матрица

Разработчики гарантируют молниеносную скорость реакции матрицы и обзор 180 градусов с любой стороны — без градиентов и провалов яркости. Это особенно важно для динамичных игр вроде Wii Sports: благодаря свободному углу обзора можно спокойно делать упражнения, прыгая вокруг панели и отклоняясь в разные стороны: картинка на экране не меняется.

Контраст 30 000:1 означает, что черный тон будет не темно-фиолетовым, а глубоким и с деталями. Динамическая контрастность составляет запредельные 2 000 000:1 благодаря искусственному усилению яркости там, где светло, и сгущения черноты там, где темно. Необратимая деградация матрицы происходит медленно — обещано 100 000 часов работы, что соответствует 22,5 годам использования по 12 часов в день.

Технологии

Комплектный пульт на редкость универсален: с его помощью можно управлять как телевизором, так и другой техникой Panasonic: BD-плеерами, HD-камкордерами, ресиверами и др. Все благодаря технологии VIERA Link. Стандартные настройки — Контраст, Яркость, Цвет, Четкость — дополнены тремя профилями цветовой температуры на выбор, а также функциями x.v.Colour для получения максимально естественных цветов и 3D-COMB для устранения цветовых артефактов при композитном сигнале.

Сюрпризом для нас стало отсутствие цифрового тюнера — в европейской версии телевизора он есть. Придется довольствоваться аналоговым телевидением: каналы ищутся и сортируются как в автоматическом, так и в ручном режиме. На некоторые можно поставить пароль — чтобы у детей не было соблазна смотреть любимые передачи отца, например.

Картинка

Качество картинки нареканий не вызывает. Посетовать можно лишь на традиционные для плазмы цветные хвосты, но здесь они едва заметны. Встроенные колонки позволят не торопиться с покупкой многоканальной акустики, со звучанием проблем нет. На десерт — возможность просмотра фотографий и видеороликов с карт памяти SD. Слайд-шоу, эффектные переходы, фоновая музыка — все как положено. ■

Черный кубик

Тестирование неттопа ZOTAC MAG HD-ND01

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Atom 330 (1,6 ГГц, 533 МГц, L2-кэш 512 Кб) ● **Материнская плата:** ZOTAC ION ● **Оперативная память:** 2x DDR2-800 1 Гб ● **Видеокарта:** встроенная NIVDIA GeForce 9400 ● **Жесткий диск:** 160 Гб (5400 об/мин) ● **Связь:** Ethernet 10/100/1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11b/g/n ● **Разъемы:** 1x HDMI, 1x VGA, 1x eSATA, 6x USB 2.0, Audio-in, Mic-in ● **Гнезда под карты памяти:** MMC/SD/SDHC/MS/MS Pro/xD ● **Цена:** 10 000 руб.

Долгое время неттопы у нас ассоциировались исключительно с интернет-серфингом: ну не помещалось в их маленькие корпуса нормальное железо, которое справлялось хотя бы с HD-фильмами. К счастью, на рынок пришла NVIDIA, выпустив платформу ION с человеческим двухъядерным процессором и встроенной видеокартой, — и вот спустя полгода в продаже появились неттопы на новой платформе. Первым в нашей редакции оказался **ZOTAC MAG HD-ND01**.

Красота — страшная сила

Неттоп от ZOTAC — это тот случай, когда не хочется говорить о технических характеристиках железки. Компьютер прелестен от начала и до конца — начиная с черной коробки с глянцевыми фотографиями и заканчивая зеркально-черным корпусом самого MAG. Неттоп квадратной формы, толщиной с небольшую книгу и сделан из хорошего пластика. Собрано все на совесть, никакого люфта и зазоров между верхними и боковыми панелями. Разъемы расположены по бокам: с одной стороны стоят выходы на монитор, четыре USB, eSATA, LAN и оптический выход на акустику. С другой стороны есть еще один USB, кардридер и привычное аудио с микрофоном, здесь же — кнопка включения.

Встроенного блока питания у MAG нет, работает он, как и ноутбук, от внешнего источника. Плюс такого решения — греющийся БП вынесен за пределы корпуса, минус — если с проводом что-то случится, найти замену будет не только сложно, но и дорого.

Неприятный сюрприз

Перед включением надо определиться, куда и как поставить такую красоту. Есть три варианта. Самый простой и самый неудачный — горизонтальное положение на столе. Для этого с внутренней стороны неттопа есть три резиновых ножки. Красоты ради их расположили в центре, по периметру декоративного вогнутого круга. И все хорошо, пока не подключишь провода: шнуры питания, монитора, мышки, клавиатуры перевешивают компьютер назад и заваливают его на бок. Ничего страшного в этом нет, но как-то неприятно.

Второй вариант — установить MAG вертикально. В комплекте идет специальная подставка. Правда, проблема с проводами остается, и подключать все нужно очень аккуратно, чтобы ни один кабель не запутался, иначе все может рухнуть со стола.

Ну и третий вариант — самый надежный: закрепить неттоп позади монитора при помощи комплектного кронштейна системы VESA (если монитор такое крепление предусматривает). Конечно, прятать такой красивый неттоп не хочется, но за монитором он сидит как влитой.

Работаем

ZOTAC MAG собран на основе NVIDIA ION. В платформу встроены Intel Atom 330 с частотой 1,6 ГГц и видеокарта NVIDIA GeForce 9400. Оперативной памяти в MAG 2 Гб, жесткий диск на 160 Гб.

ZOTAC не предполагает, что MAG будет первым и единственным компьютером в доме, а чтобы не завышать цену, поставляет неттоп без операционной системы. А это значит, что при первом включении вас встретит только голый BIOS. Конечно, это не трагедия, но CD-привод в MAG не предусмотрен, поэтому придется либо покупать внешний дисковод, либо со второго компьютера делать загрузочный жесткий диск или флэшку. То же самое касается и драйверов — они поставляются на диске.

Разобравшись с этими трудностями и поставив свежую Windows 7, мы приступили к тестам. Прогонять какие-то бенчмарки мы не стали (все-таки NVIDIA ION заведомо не рассчитана на игры) и ограничились тестированием HD-видео и игрой в **Call of Duty 4: Modern Warfare**.

MAG нас не разочаровал. Благодаря встроенной GeForce 9400 и поддержке Pure HD даже самые сложные сцены HD-фильмов давались MAG без труда. Что касается Call of Duty 4, то здесь все чуть менее радужно: чтобы получить 30 кадров в секунду, пришлось снизить настройки игры до минимума.

■■■

Несмотря на небольшие трудности с установкой и отсутствие операционной системы, компьютер нам понравился. В первую очередь ZOTAC MAG — идеальное решение для домашних кинотеатров, ведь он позволяет разом отказаться от кучи оборудования вроде DVD-, CD- и Blu-ray-плееров. Подходит он и для работы с офисными программами и серфинга по интернету. При этом неттоп легко впишется в любой интерьер. Но самое главное — цена. ZOTAC MAG стоит около 10 000 рублей, так что позволить его себе в качестве второго компьютера в доме смогут очень многие. ■

Два в кубе

Тестирование свитча ATEN CubiQ CS1792 2-Port USB 2.0 HDMI KVMP

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Подключаемые устройства:** 2 ● **Основные разъемы:** 3x HDMI, 4x USB, 2x USB type B, 4x Audio-out, 4x Mic-out ● **Максимальное поддерживаемое разрешение:** 1920x1080 (HDMI), 1920x1200 (DVI) ● **Размеры:** 20,5x7,3x4,5 см ● **Вес:** 0,42 кг ● **Цена:** от 7500 руб.

Провода вокруг компьютера — страшно неприятная вещь. Все-то они норовят попасть туда, где их меньше всего ждут: обвить монитор, забраться под клавиатуру, скрутиться в том месте, где вы обычно водите мышку или ставите чашку. И когда в доме скапливается большое количество техники, от проводов становится некуда деваться.

Но настоящее мучение начинается тогда, когда появляется второй системный блок: выясняется, что вам нужен дополнительный комплект мыши с клавиатурой, а по-хорошему — еще и второй монитор. Однако деньги на него не всегда есть, поэтому приходится дергать туда-сюда разъемы принтера и сканера или, чего доброго, объединять оба компьютера в сеть (а это лишняя морока и еще больше проводов!).

Есть решение куда элегантнее — разветвитель, устройство, которое позволяет подключить несколько системных блоков или консолей к одному монитору. С этим справится, например, **ATEN CubiQ CS1792 2-Port USB 2.0 HDMI KVMP**.

На лету

На компактном CS1792 сосредоточено огромное количество разнообразных входов и выходов. Большая часть портов находится на задней панели: сюда выведены три HDMI и USB, три разъема для микрофона и акустики и два порта USB type B (все порты разбиты на группы: входы для двух компьютеров и выход на периферию). На лицевой части есть еще один USB-порт и вход для гарнитуры. Управление сосредоточено сверху — три кнопки для переключения между источниками сигнала и автоматическое сканирование подключенных устройств (свитч, кстати, на лету определяет, какое из подключенных устройств работает, а какое нет, и переключает сигнал автоматически).

Мы экспериментировали со стационарным компьютером, ноутбуком и большущим, двадцатичетырехдюймовым монитором **Acer G24oid**. Чтобы от CS1792 был толк, к нему надо подключить по USB мышь с клавиатурой (для версий с интерфейсом PS/2 есть специальный переходник), монитор (свитч ориентирован на любителей фильмов и игр в высоком разрешении, поэтому сигнал он передает исключительно по HDMI) и компьютеры. Подключение занимает от силы минут пятнадцать. Нам даже не пришлось искать нужные кабели — в комплекте с CS1792 есть все необходимое.

Первый запуск

Самое сложное при работе со свитчами — разместить подключенные устройства так, чтобы ничего не мешалось и стояло под рукой. Расставив вокруг себя всю технику, мы включили ноутбук. Свитч с легкостью определил, что к нему подключено, и вывел картинку на экран. Поиграв с переключениями с одного компьютера на другой, мы пошли дальше. Оказалось, что CS1792 устроен куда сложнее, чем обычный свитч для монитора. К примеру, можно сделать так, чтобы звук на колонки шел только с одного источника: гоняете вы на Xbox 360 в Forza Motorsport 3, покрышки стонут, разбитый капот клацает, в ушах звенит, но никто этого не слышит — звук переключен на компьютер, а там играет Моцарт. Другой пример: через USB-порт на лицевой панели можно подключить жесткий диск, флэшку, сканер или принтер, и с их подцепят сразу оба компьютера.

Но самое главное в CS1792 — мультимедийные возможности. Свитч без проблем работает с Full HD, что крайне необычно для такого рода устройств, и Blu-ray — выходы поддерживают HDCP. А вот со звуком все несколько странно: полноценный 5.1 передается только по HDMI, стандартными джеками можно подключить максимум 2.1-систему. Так что для развода звука понадобится либо хороший монитор со звуковыми выходами, либо ресивер.

■■■

Утверждение, что свитч — удобная штука, вряд ли кто-то оспорит. А после тестов мы, как в школьной задачке, можем еще и приписать под этой фразой три маленькие буквы — «ч.т.д.» («что и требовалось доказать»). Конечно, за 7500 рублей можно купить и монитор — и даже у этого самого простого монитора будет два, а то и три входа. Но эти три выхода не избавят вас от канители с переключением кабелей и не позволят одновременно использовать и принтер, и сабвуфер, и съемный жесткий диск со стационарного компьютера, сидя за столом, и с ноутбука, устроившись в кресле. ■

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

Самое время покупать подарки, однако железо дорожает либо вовсе задерживается. Так, **AMD** презентует новую hi-end-платформу **Leo**, в состав которой войдут шестиядерные процессоры **Thuban** и чипсеты **AMD 890FX/GX**, лишь весной-летом 2010 года. К тому же времени компания надеется победить дефицит с поставками чипов для видеокарт семейств **Radeon HD 4xxx** и **Radeon HD 5xxx** — и уже объявлено, что стоимость этих видеокарт увеличится.

Жаркие деньки наступают и для **NVIDIA**: первые видеокарты **Fermi** (неофициальное название — **NVIDIA GT 300**) с поддержкой технологии **CUDA** следующего поколения должны появиться в магазинах одновременно с этим номером. Пока известно только об одной плате линейки — она называется **NVIDIA GF100**, — но и ее первое время будет не достать: у компании **TSMC**, основного поставщика GPU для новых видеокарт NVIDIA, есть проблемы с выпуском 40-нм чипов.

Премьера материнской платы **MSI Big Bang Fuzion** с чипом **Hydra 200**, так ожидаемой энтузиастами, тоже откладывается. Эта материнка хороша тем, что чип **Lucid Hydra** распределяет задачи между двумя-четырьмя GPU без необходимости использования SLI/CrossFire. Технология Lucid перехватывает команды OpenGL и DirectX от центрального к графическому процессору и распределяет их между несколькими видеокартами — причем даже картами разных серий и разных производителей! Впрочем, до конца зимы мы плату точно не увидим, официальная причина задержки — сырые драйверы для Lucid Hydra.

«**Дешево и сердито**» — меньше 15 000 руб. Цены на комплектующие этой категории едва колеблются, поэтому значительного изменения конфигурации не произошло. Обращает на себя внима-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core Extreme Edition i7 965 OEM (ядро Bloomfield, частота 3,2 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + вентилятор Zalman CNPS 10X Extreme (алюминий+медь, 120 мм, 20-39 дБ, синяя подсветка, 160x135x100 мм, 920 г)	36 400
Системная плата: ASUS P6T7 WS SuperComputer (Intel X58, 7x PCIe x16, 6x DDR3 2000/1866/1800/1600/1333/1066 макс. до 24 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA 2, eSATA, IDE, USB 2.0, IEEE 1394, PS/2, 2x Gigabit LAN)	16 400
Память: Kit 3x2 Гб DDR3 PC12800 Corsair 8-8-8-24, DOMINATOR, DHX, поддержка Core i7	7600
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 5870 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	15 000
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST32000542AS 2 Тб (SATA 2, 5900 об/мин, 32 Мб)	6540
Оптический привод: LG BH08LS20 (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	8500
Корпус: Gigabyte 3D Mercury GZ-FW1CA(AJB/AJS) (ATX, mATX, eATX, CEB, 4x 12 см, 4x USB, звук, FireWire, черный или серебристый) + БП ICE HAMMER IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	15 500
Системный блок:	**105 940**
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (1600 dpi, беспроводная, Bluetooth)	6400
Колонки: Microlab X27 5.1 (5.1, 360 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	14 150
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	88 560
Системный блок и периферия:	**215 050**
Замена ЦП: Intel Core i7 975 BOX (ядро Bloomfield, частота 3,3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	5000
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 5870 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	15 000
Дополнительная память: Kit 3x2 Гб DDR3 PC12800 Corsair 8-8-8-24, DOMINATOR, DHX, поддержка Core i7	7600
Со всеми наворотами:	**242 650**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon II X4 630 (ядро Propus, частота 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб) BOX	4500
Системная плата: MSI GF615M-P33 (NVIDIA GeForce 6150SE, PCIe, PCI, 2x DDR3 1333/1066/800 макс. до 8 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, VGA)	1800
Память: DDR3 2 Гб PC6400 Kingston	1690
Видеокарта: PowerColor Radeon HD 4650 512 Мб GDDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	1500
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мб)	1400
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: INWIN BT566 (Flex/MicroATX, 300 Вт, 1x8 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x звук)	1700
Системный блок:	**14 580**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 2033SN (TN, 20 дюймов, 1600x900, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	6500
Системный блок и периферия:	**23 235**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 810 (ядро Deneb, частота 2,6 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 4 Мб)	1110
Замена видеокарты: Sparkle GeForce 9800 GT Low Profile 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI)	1820
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC6400 Kingston	1690
Со всеми наворотами:	**26 745**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 BOX (ядро Wolfdale, частота 2,93 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	4000
Системная плата: Gigabyte GA-G41M-ES2H (Intel G41, PCIe, PCI, 4x DDR2 1066(OC)/800/667 макс. до 16 Гб, звук, SATA 2, IDE, USB 2.0, LPT, PS/2, S/PDIF-out, Gigabit LAN, VGA, DVI, HDMI)	2050
Память: DDR2 2 Гб PC6400 Kingston	1690
Видеокарта: Palit GeForce GT 220 512 Мб GDDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	1900
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мб)	1400
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: INWIN EAR003 (ATX, 450 Вт, 1x12, 1x9,2 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, звук)	1770
Системный блок:	**14 800**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab SOLO 4 (2.0, 56 Вт, 75-31 000 Гц, 80 дБ)	3280
Монитор: ViewSonic VA2413wm (TFT TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**26 849**
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,33 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 4 Мб)	990
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce 9800 GT Synergy 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	1800
Дополнительная память: DDR2 2 Гб PC6400 Kingston	1690
Со всеми наворотами:	**31 329**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 810 (ядро Deneb, частота 2,6 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 4 Мб) + Cooler Master V4 AMD (110 мм, 1000-2850 об/мин, 31-53 дБ)	5200
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X, PCIe, PCI, 4x DDR3 1666(OC)/1333/1066 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, PS/2)	4200
Память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1690
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4670 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	2600
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мб)	1400
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: ASUS TA-881 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 2x8 см, 2x8 см, 24+4 pin, 1x 6-pin, 2x USB, звук)	2200
Системный блок:	**19 280**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN MA-332 (2.0, 40 Вт, 30-20 000 Гц, 75 дБ)	3050
Монитор: BenQ M2400HD (TFT TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA, DVI, HDMI, стереоколонки 2x 1 Вт, веб-камера 2 Мп, USB-хаб)	9600
Системный блок и периферия:	**33 440**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1410
Замена видеокарты: ASUS Radeon HD 4850 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, VGA, 2x DVI, S-Video, HDCP)	2400
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1690
Со всеми наворотами:	**38 940**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	7500
Системная плата: Gigabyte GA-P55M-UD2 (Intel P55, PCIe, PCI, 4x DDR3 2200/1333/1066/800 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA 2, IDE, USB 2.0, IEEE 1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	3690
Память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1690
Видеокарта: Palit GeForce GT 220 512 Мб GDDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	1900
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мб)	1400
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: ASUS TA-881 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 2x8 см, 2x8 см, 24+4 pin, 1x 6-pin, 2x USB, звук)	2200
Системный блок:	**20 370**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO 5 (2.0, 40 Вт, 60-31 000 Гц, 85 дБ)	4610
Монитор: Samsung SyncMaster P2270 (TFT TN, 22 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI)	10 050
Системный блок и периферия:	**37 190**
Замена ЦП: Intel Core i7 860 (ядро Lynnfield, частота 2,8 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	3340
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 260 896 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	3100
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1690
Со всеми наворотами:	**45 320**

ние разве что новинка в бюджетном сегменте видеокарт — **Palit GeForce GT 220**. При весьма интересной цене карты (1900 руб.) производительность ее выше, чем у ближайших конкурентов — **Radeon HD 4650** и **GeForce 9500 GT**. Увы, видеоадаптер не низкопрофильный, поэтому придется отказаться от корпуса формата FlexATX.

«**Смерть тормозам**» — меньше 20 000 руб. В этой категории тоже нет особых поводов для замены комплектующих системного блока — лучше ознакомиться с новинками из мира периферии. Обратите внимание на монитор **BenQ M2400HD**. При относительно низкой цене в нем есть практически все — от поддержки Full HD-изображения до встроенных стереоколонок, веб-камеры и USB-хаба на 3 порта. Если же вам не нужны все эти навороты, а больше волнует утонченный дизайн, присмотритесь к **Samsung SyncMaster P2270** с его прозрачным, как будто ледяным корпусом.

«**Займи, но купи**» — меньше 30 000 руб. Игровому компьютеру — игровой монитор. **Samsung SyncMaster T260HD** практически идеально подходит под это описание. Отличная картинка с компьютера, игровой приставки, медиаплеера — входов хватит практически для любых источников видеосигнала. Альтернативой SyncMaster T260HD может выступить **iiyama ProLite E2607WS**, по параметрам отлично подходящий и для игр, и для обработки графики. Реалистичности звучания добавят комплекты акустики 5.1 — **SVEN IHOO T100** для тех, у кого полно места для размещения колонок, или **Microlab A-6662** для тех, кому важнее компактность.

«**Тебя я видел во сне**» — цена не ограничена. Обновляемся! Корпус **Gigabyte 3D Mercury GZ-FW1CA** (AJB/AJS — черный или серебристый на ваш выбор) и блок питания **ICE HAMMER IH-1600 W ULTRA**, думаем, еще долгие годы будут отличной основой для сборки компьютера мечты, да и процессорный вентилятор **Zalman CNPS 10X Extreme** иначе как суперкулером не назовешь. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6650
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X, PCIe, PCI, 4x DDR3 1666(OC)/1333/1066 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, PS/2)	4200
Память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1690
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4870 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	5800
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3640323AS 640 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2300
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: 3Q BlackHawk Blue neon (ATX, 1x25 см, 4x12 см, 4x USB, звук, eSATA) + БП FSP Blue Storm II (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin и разборный 1x 6/8-pin разъем)	6893
Системный блок:	**29 523**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Samsung SyncMaster T260HD (TFT TN, 25,5 дюйма, 1920x1200, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, VGA, 2x HDMI, компонентный видеовход, стереоколонки 2x 3 Вт, ТВ-тюнер	19 500
Системный блок и периферия:	**57 373**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 BOX Black Edition (ядро Deneb, частота 3,2 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1100
Замена видеокарты: ASUS Radeon HD 4890 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	1900
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	1690
Со всеми наворотами:	**62 063**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	7500
Системная плата: Gigabyte GA-P55-UD4 (Intel P55, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 4x DDR3 2200+/1333/1066/800 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA 2, eSATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, S/PDIF-in, COM, PS/2, LPT, Gigabit LAN)	6700
Память: 2x DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	3380
Видеокарта: Palit GTS 250 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI, VGA)	4400
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3640323AS 640 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2300
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1990
Корпус: ASUS TA-881 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 2x8 см, 2x8 см, 24+4 pin, 1x 6-pin, 2x USB, звук)	2200
Системный блок:	**28 470**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab A-6662 (5.1, 99 Вт, 50-20 000 Гц, 85 дБ)	6140
Монитор: iiyama ProLite E2607WS (TFT TN, 26 дюймов, 1920x1200, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA, DVI, HDMI, стереоколонки 2x 5 Вт)	21000
Системный блок и периферия:	**58 930**
Замена ЦП: Intel Core i7 870 (ядро Lynnfield, частота 2,93 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	11 400
Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX 295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	12 450
Дополнительная память: 2x DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	3380
Со всеми наворотами:	**86 160**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ЖЕЛЕЗО И СОФТ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения нужно ввести слово #hard и только потом, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого сообщения около трех рублей.

Расскажите, пожалуйста, что за процессор такой — Pentium D?

Буква «D» в названии процессора, по разным данным, расшифровывается либо как «Dual», либо как «Desktop». Так или иначе, эти двухъядерные процессоры на ядрах **Smithfield** и **Presler**, впервые анонсированные весной 2005 года, стали предшественниками популярной линейки **Core 2 Duo**. Базовая модель на ядре Smithfield, **Pentium D 805**, обладала отличным разгонным потенциалом. Имея базовую частоту 2,66 ГГц, она без особых проблем разгонялась до 3,5 ГГц даже на простом воздушном охлаждении, а при использовании жидкостного охлаждения и вовсе брала планку в 4 ГГц, по многим характеристикам обгоняя даже самые современные процессоры того времени — **AMD Athlon FX-60** и **Intel Extreme Edition 965**.

Впоследствии **Intel** выпустила новую линейку процессоров для настольных ПК под брендом **Pentium Dual Core**. Эти процессоры обладали в полтора раза меньшим тепловыделением и, несмотря на меньший кэш памяти второго уровня, в большинстве приложений все-таки обгоняли Pentium D. А 27 июля 2006 года Intel официально закрыла обе линейки процессоров, заменив их свежевыпущенными **Core 2 Duo**, **Quad** и **Extreme**.

Когда я покупал ноутбук, мне сказали, что, когда выйдет Windows 7, я смогу обновить свою Windows Vista до «семерки». Подскажите, как мне это сделать?

Обновлению до Windows 7 «Майкрософт» посвятила целый сайт **Windows7UpgradeOption.com**.

Если при покупке компьютера или ноутбука с Windows Vista вы получили так называемую «Форму предложения программы обновления до Windows 7 от корпорации «Майкрософт» (или просто «Форму корпорации «Майкрософт»), значит, у вас есть право на бесплатный заказ обновления через указанный выше сайт. Вам даже бесплатно доставят диски с новой операционкой!

Обратите внимание, что обновление невозможно для операционных систем Windows XP, Windows Vista Starter Edition и Windows Vista Home Basic, а остальные версии Windows Vista обновляются до аналогичных им версий «семерки».

Стоит также иметь в виду, что программа действительна лишь до 31 января 2010 года. Спешите, осталось чуть больше месяца!

Я читал статью «Дорожная история» в октябрьской «Игромании», там были описаны три типа игровых рулей: резисторные, оптические и магнитные. Подскажите, пожалуйста, какой из этих типов используется в руле Logitech Formula Force EX? Есть ли сайт, где более подробно описаны типы игровых рулей?

Logitech Formula Force EX использует резисторный тип технологии: под корпусом, на оси руля, закреплена шестеренка, соединенная с другой, установленной на оси потенциометра. Когда мы поворачиваем руль, контакты потенциометра передают значения угла поворота руля контроллеру, а тот, в свою очередь, игре. Вообще важно понимать, что Formula Force EX — это бюджетное решение. Не самое плохое, но и не самое качественное. Если хотите действительно хороший руль Logitech — покупайте G25 Racing Wheel или хотя бы Momo.

Что касается второго вопроса, то серьезных русскоязычных порталов по компьютерным рулям нет, однако есть сайт **SimRacing.su**, посвященный автосимуляторам как таковым.

Какую видеокарту лучше взять: одну ATI Radeon HD 4850 X2 2 Гб или две ATI Radeon HD 4850 1 Гб?

Я бы сказал, что HD 4850 X2 предпочтительнее во всех отношениях: стоит дешевле, энергии потребляет немного меньше, а кроме того — не требует танцев с бубном вокруг технологии CrossFire. Но есть еще более интересный вариант на базе ATI Radeon: добавить четыре тысячи рублей и взять видеокарту из серии Radeon HD 5800/5700 (тест HD 5750 и HD 5770 ищите на несколько страниц раньше, а тест HD 5870 — в прошлой «Игромании»).

Видеокарты Radeon HD 5800/5700 не просто мощнее: они поддерживают DirectX 11, являющийся графической базой Windows 7. А так как запуск новой операционной системы по всему миру прошел более чем успешно, можно надеяться, что DX 11 будет активно использоваться в выходящих играх!

В последний раз перед загрузкой системы у меня появилась вот такая надпись: «Checking file system on C: The type of the file system is NTFS. One of your disks needs to be checked for consistency». Подскажите, можно ли это исправить и вредит ли это компьютеру?

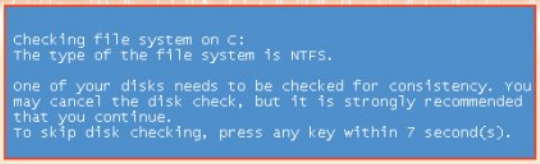
Как ни удивительно, исправлять здесь ничего не нужно. Эта операция компьютеру никак не вредит. Скорее наоборот — помогает и является показателем того, что система работает нормально.

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо на ***hotline@igromania.ru***, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Подробно расскажите, что происходило с компьютером до и после возникновения неполадки, не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

В SMS также не экономьте на описании неполадки и указывайте свой электронный адрес, чтобы мы могли уточнить детали.



Обычно подобное сообщение выскакивает после некорректного завершения работы системы. В этом случае в бой рвется программа проверки диска CHKDSK (Check Disk). Она анализирует жесткий диск на предмет ошибок в файловой системе и исправляет их в тех случаях, когда это возможно.

В системах на ядре NT (Windows NT, Windows 2000, Windows XP и более новые) CHKDSK также проверяет поверхность жесткого диска на наличие физически поврежденных секторов — bad sectors. Найденные сектора отмечаются как поврежденные, и система больше не пытается считывать что-то с этих секторов или писать на них. В Windows ME и более ранних системах эту задачу выполнял ScanDisk.

Работа Check Disk занимает какое-то время (чем больше объем жесткого диска, тем дольше будет идти процесс анализа и восстановления), однако лучше не прерывать эту программу — для вас ведь старается!

Скажите, будет ли Blu-ray-привод читать DVD?

Blu-ray-устройства постепенно дешевеют: если цены на первые плееры зашкаливали за 15 000 рублей, то сейчас хороший Blu-ray-привод вполне можно купить за 5000, а средний — за 3500, поэтому вопросы о чтении DVD на Blu-ray-устройствах приходят к нам все чаще.

Отвечаем прямо: любой Blu-ray-дисковод (или BD-ROM, как их называют по аналогии с DVD- и CD-ROM) способен читать все три типа дисков. А некоторые даже обладают поддержкой уже почившего формата HD DVD от **Toshiba**. Поэтому покупайте смело — производители заботятся об обратной совместимости форматов!

Когда я пытаюсь записать файлы на флэшку, выскакивает сообщение: «Диск защищен от записи», и процесс останавливается. Можно как-то решить эту проблему? Модель флэшки — Transcend JetFlash v30 8 Гб.

В большинстве случаев подобная проблема решаема. Самый надежный способ, хотя и не дающий полной гарантии, — форматирование флэш-диска фирменной утилитой, идущей с ним в комплекте. В вашем случае это **JetFlash Recovery Tool** (он же **JetFlash Online Recovery**). Для работы программы восстановления под Windows XP необходимы права администратора, под Windows Vista и Windows 7 — права администратора и отключенный UAC (User Account Control).

Если к флэшке не прилагался диск, то программу можно скачать с сайта **TranscendRussia.ru**, серийный номер флэшки вашей модели — TS2GJFV30. Важно помнить, что при восстановлении диска все данные будут утеряны.

У меня в списке процессов Windows висят ctfmon.exe, msmsgs.exe, smss.exe, lsass.exe, imapi.exe и userinit.exe. Расскажите, пожалуйста, что это за процессы и зачем они нужны.

Резонный вопрос: каждый вправе знать, что же это за хитрые приложения работают за нашей спиной. А ну как злобные гремлины из заокеанских корпораций шпионят за честными российскими игроманами!

CTFMON.EXE — это процесс, который **Microsoft Office** использует для поддержки многоязычности и, в частности, языковой панели, которую вы видите на панели задач. В Windows XP Tablet Edition, Windows Vista и Windows 7 он также отвечает за альтернативные методы ввода (перо, голосовое управление).

MSMSGS.EXE — это программа **Windows Messenger**, идущая в комплекте с Windows XP. Если вы ей не пользуетесь, то можете смело отключать через **Пуск → Выполнить → msconfig → Автозагрузка**.

SMSS.EXE — это процесс Session Manager Subsystem Service. Несмотря на то, что он не входит в ядро Windows NT, он критически важен для ее функционирования. В частности, процесс отвечает за инициализацию переменных окружения, загрузку DLL-библиотек, работу программы CHKDSK, о которой мы уже рассказали чуть выше, — и это далеко не полный список задач SMSS.

LSASS.EXE — Local Security Authority Subsystem Service, часть операционной системы, отвечающая за авторизацию локальных пользователей отдельного компьютера. Многим пользователям этот процесс печально известен по вирусу **Sasser** и его модификациям, наводнившим интернет в 2004-2006 годах. При заражении LSASS.EXE трояном система полностью обезоруживается — злоумышленник может получить полный доступ к компьютеру. В случае неполадки с LSASS.EXE Windows XP перезагрузит компьютер, отобразив окно об ошибке. Такое происходит при заражении вирусом. Если этот файл вообще удалить, Windows XP отобразит чёрный экран с белым курсором.

IMAPI.EXE — Image Mastering Applications Programming Interface, компонент Windows, отвечающий за запись CD и DVD. Кроме того, этот процесс предоставляет низкоуровневый доступ к библиотеке для поддержки новых устройств, а также к расширенным возможностям приводов.

USERINIT.EXE — это вспомогательный системный процесс, необходимый для загрузки системы. На нем лежит задача восстановления сетевых подключений и запуска оболочки. Этот процесс используется только при входе в систему, а потом автоматически выключается через несколько секунд.

Можно ли к материнской плате, поддерживающей процессоры Core 2 Duo E4xxx/E6xxx серии, подключить процессор E8xxx серии? Все ли будет работать правильно? Как это скажется на производительности?

К сожалению, работать такая связка будет не всегда — а может быть, и не будет работать вовсе. Иногда даже встречаются ситуации, когда в рамках одной серии, скажем E6xxx, одни модели процессоров работают с материнской платой, а другие — нет. Проверить, совместимы ли ваша плата и процессор, можно в документации к материнской плате либо на официальном сайте производителя.

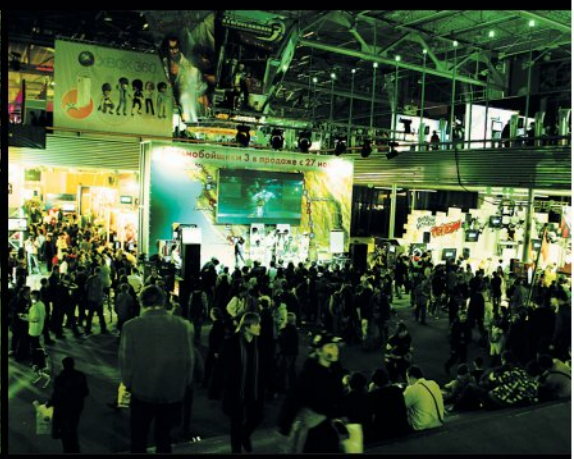
Пример, с которым нам довелось столкнуться на практике: некогда популярная материнская плата **Gigabyte GA-965P-DS4** отлично работала с процессором Core 2 Duo E6700, однако отказывалась запускаться с E6750.

Отсюда правило: прежде чем покупать процессор, проверьте его на совместимость с материнской платой. И наоборот.

Алена Ермилов

«ИГРОМИР» ДЛЯ ЛЮДЕЙ

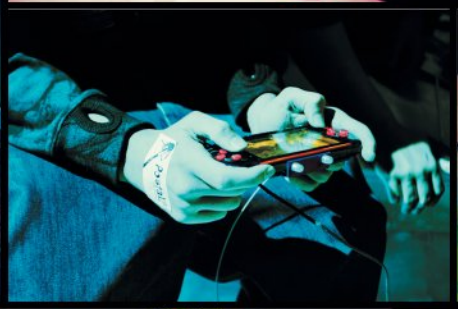
Второй «Ведьмак», StarCraft и Assassin's Creed, Alan Wake, APB — эти игры делают «ИгроМиру» лицо, но простой посетитель их все равно не видит: не положено. Потребительские тренды главной игровыставки страны — это очереди, раскиданные куртки, ОРУЩИЕ КОЛОНКИ, желтые пакеты «1С», красный хаммер «Буки» и стендистки Сергея Орловского. Однако в этот раз «ИгроМир» был сам на себя не похож. Что изменилось? Мы побывали на выставке в шкуре обычного посетителя — и вот что бросилось нам в глаза.



Народу пришло еще больше

Выставка работала 4 дня, как и в прошлом году, причем в бизнес-день в павильон могла попасть не только пресса, но и обычные игроки, оплатившие VIP-проход (3000 рублей против 300 за однодневный билет и 600 за трехдневный абонемент).

Главный бонус VIP-билета — отдельный вход, которым пользуются организаторы и пресса, ведь очереди остаются основной проблемой «ИгроМира». В этот раз они были еще длиннее, чем прежде (еще бы, на выставку пришло больше 80 000 человек!), но формироваться стали по другому принципу. Если раньше основная масса народу собиралась к открытию и в 12-13 часов в павильон можно было зайти совершенно свободно, то теперь наплыв посетителей приходился именно на обеденное время и очереди рассасывались только к 14-16 часам.



Играйте бизнес-классом

В прошлый раз стендом года был, несомненно, стенд **Blizzard**, а в этот — игровая зона **PlayStation**, занимающая почти половину второго этажа, поделенная на игровые комнаты, причудливо освещенная и задымленная, заваленная пухлыми мешками-баобабами с мягкой набивкой. Пускали сюда не сразу после открытия выставки, а немного погодя, когда у входа набиралась толпа. Благодаря зоне PlayStation выставка стала на порядок уютнее и домашнее — тут посетители не выстаивали по полчаса, пытаясь заполучить в руки контроллер: толпа естественным образом растекалась по павильону, устраиваясь на пуфиках, облюбовывая диваны напротив плазменных панелей и стенды с маркерами для **EyePet**.

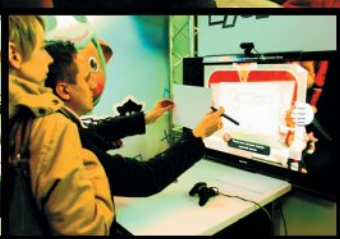
Стендистки вымирают

На четвертый год «ИгроМир» стал несколько степеннее, и один из признаков — девушек-стендисток стало заметно меньше. Не исключено, конечно, что вымирание связано с экономией бюджетов — по некоторым данным, один день работы модели стоит 3000-30 000 рублей (хотя на дорогие машины финансы нашлись — гоночные авто красовались на стендах **Nival Network**, **Microsoft**, **EA** и др.).

Что до стендисток — они как-то разом перестали быть главной завлекалочкой на стенд издателя. Помните, как раньше их раздевали и раскрашивали с ног до головы или, пуще того, выпускали танцевать в клетках? Так вот теперь этого нет. Отличилась разве что затянутая в кожаный чехол модель на стенде **SEGA**.

Рок-банда жжет

Субъективно стенды были на порядок тише — пропали и аниматоры, предлагающие измерить количество свежей крови в пластиковом стаканчике, и разработчики **Warhammer Online**, возбуждающие толпу страстным «WAAAAAARH!» (в этот раз тоже кричали, но не так яростно), и назойливые звукооператоры, не первый год сражающиеся за сомнительный приз «Заглушил всех на этой выставке». Впрочем, их отсутствие с легкостью компенсировали многочисленные установки с **DJ Hero**, **Guitar Hero**, **Band Hero** и **Rock Band** — желающих рвануть гитарные струны и сломать барабанные палочки нашлось на удивление много



Это не музей. Трогайте!

Еще один тренд «ИгроМира 2009» — резко возросшая интерактивность стендов. Прошлые несколько лет нам предлагали в основном скакать на сцене или смотреть игровое видео, а в этот раз отдали на откуп не только рули и контроллеры, но и PSPgo, и диджейские установки-turntable, и очки **NVIDIA 3D Vision**, и маркеры аугментированной реальности.

Дали поиграть в World of Warcraft: Cataclysm

На стенде Blizzard не только устроили соревнование по **StarCraft 2**, но и дали поиграть в **World of Warcraft: Cataclysm** — за несколько месяцев до dsʃjlf(один монитор для играющего, второй, размещенный над первым, — для зрителей). Когда релиз состоится, выяснить у разработчиков так и не удалось («Вы выпускаете дополнения каждый год, значит ли это, что «Катаклизм» выйдет до рождественских каникул?» — «Может, значит, а может, и не значит, мы ведь откроем для полета весь Азерот, а отрисовывать скрытые локации — большая работа!»).

Алексей Моисеев

СЧАСТЛИВОЕ ЧИСЛО «МАЙКРОСОФТ» Windows® 7

Ажиотаж вокруг Windows 7 вышел порядочный. Задолго до релиза многие оставляли бета-версию «Семерки» в качестве основной операционной системы, а за восемь часов торгов на Amazon.com новую ОС предзаказало столько же человек, сколько «Висту» за первые четыре месяца. Так ли хороша «Семерка»? Как на ней идут игры? Станет ли она народной, сменив наконец Windows XP?

У нас в стране продаются четыре варианта Windows 7: «Домашняя базовая» (Home Basic), «Домашняя расширенная» (Home Premium), «Профессиональная» (Professional) и «Максимальная» (Ultimate). Рекомендовать базовую версию не очень хочется. В ней нет ни красивого интерфейса **Windows Aero** (только стандартная тема оформления без прозрачных стеклянных окошек), ни **Windows Media Center**, ограничена функциональность новой панели задач (о ней мы расскажем ниже), нет даже возможности объединить несколько компьютеров в локальную сеть, создав домашнюю группу. Максимальный объем поддерживаемой оперативной памяти — 8 Гб. Одним словом, людям, хоть немного разбирающимся в компьютерах, полноценно работать на этой обрезанной системе будет проблематично. Стоит такое счастье 4370 рублей за коробку.

«Домашняя расширенная» версия уже намного интересней. Она поддерживает до 16 Гб памяти, в ней есть все то, что вырезали из базовой редакции, и стоит она 6970 рублей.

Единственное существенное отличие «Профессиональной» версии от «Домашней расширенной» — возможность запускать программы в родной среде Windows XP. Проще говоря, можно параллельно основной ОС запускать ядро XP, что га-

Рабочий стол

Меню переключения между дисплеями. Вызывается нажатием Win+P.

рантирует безотказную работу всех приложений, написанных для старой системы. Звучит здорово, но на практике вряд ли понадобится — все программы и так совершенно спокойно работают на «Семерке». Функция может пригодиться только для какого-то старого узкоспециализированного софта, который очень редко встретишь на домашних компьютерах (потому «Профессиональную» версию и рекомендуют бизнес-клиентам). То же самое и с играми: таких, которые работали бы на XP и не работают на Windows 7, единицы (самая большая проблема — невозможно нормально поиграть в **Diablo 2**). Старые DOS-игры работают плохо, но и в Win XP с ними были большие проблемы. Для них лучше использовать эмулятор **DOSBox**, который, кстати говоря, всегда лежит на нашем диске в разделе **Софт/Стандарт**. Так что платить за эмуляцию Win XP лишние 3600 рублей («Профессиональная» редакция стоит 10 570 руб.) — сомнительное удовольствие.

Остальные функции Pro-версии нужны скорее предприятиям, чем обычным пользователям: присоединение к домену, система шифрования данных EFS, поддержка нескольких процессоров (не путать с многоядерными процессорами) и оперативной памяти — вплоть до 192 Гб. В «Максимальной» редакции ценой 14 570 рублей есть еще контроль приложений AppLocker, шифровальщик дисков BitLocker и возможность сменить язык интерфейса системы.

В общем, для домашнего компьютера лучше всего брать «Домашнюю расширенную» версию или «Профессиональную», если вам позарез нужен эмулятор Windows XP. Абсолютно все версии Windows 7 (даже недоредакция «Начальная» (Starter), которая у нас, к счастью, не продается в коробочном варианте, а только предустанавливается на нетбуки) поставляются как в 32-, так и в 64-битных вариантах.

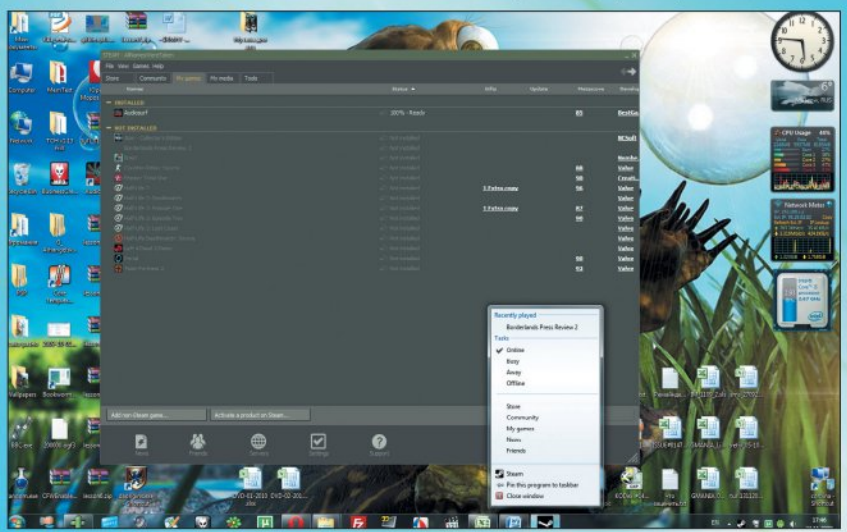
Нежнее, еще нежнее

Установка Windows 7 практически ничем не отличается от инсталляции «Висты». И даже системные требования у них почти одинаковые: нужны процессор частотой 1 ГГц, 1 Гб оперативной памяти (2 Гб для 64-битных систем) и видеокарта с поддержкой DirectX 9. Установка элементарна — загружаемся с только что купленного диска или флэшки (для нетбуков), выбираем раздел, куда следует ставить систему, отвечаем на пару вопросов и идем пить чай с баранками примерно на 20 минут.

Затем традиционно потребуется установить драйверы для звука и видео. Все остальное обычно подхватывается без лишних телодвижений, библиотека предустановленных драйверов у Windows 7 очень большая. Каких-то проблем с совместимостью практически нет: все известные фирмы давным-давно озаботились выпуском драйверов для «Семерки», а если и не озаботились, то почти наверняка подойдет драйвер для Windows Vista.

Внешне Windows 7 очень легко спутать с «Вистой». Единственное видимое отличие — новая панель задач. Если копнуть чуть глубже, обнаружатся доработанные панель управления (она стала удобнее и логичнее) и боковая панель (она попросту исчезла, гаджеты теперь ни к чему не привязаны). На этом с внешними изменениями, собственно, все. Конечно, мелких доработок интерфейса в «Семерке» видимо-невидимо, но на их перечисление мы не будем тратить время и место. Скажем только, что все вместе они делают использование системы еще удобнее и приятнее, чем раньше.

А вот о новой панели задач, или супербаре, как ее тут же окрестили в интернете, мы поговорим отдельно. Ее переработали практически полностью. Прежде всего, панель кажется заметно выше, чем раньше, хотя на самом деле ее высота увеличилась всего на 10 пикселей. В основной части супербара закрепляются ярлыки выбранных вами программ, так что панель задач теперь служит не только для переключения между окнами, но еще и работает как панель быстрого запуска (которая, кстати, исчезла за ненадобностью). Если программа работает, ее значок



Jump List для Steam.

Миниатюры в действии

становится объемным, а если открыто несколько окон — многослойным.

При наведении курсора на иконку появляются маленькие изображения всех открытых окон программы, а при наведении на миниатюру выбранное окно выводится на передний план. Это оказалось невероятно удобным нововведением: часто даже необходимость переключаться на другое окно пропадает, а уж выбрать нужное из наглядных эскизов не представляет труда. В самой миниатюре всегда есть кнопка закрытия окна (опять же, не надо переключаться на нужную программу, чтобы ее закрыть), плюс туда же можно добавлять другие элементы управления. Например, в **Windows Media Player** там находятся кнопки переключения треков и старта/паузы воспроизведения.

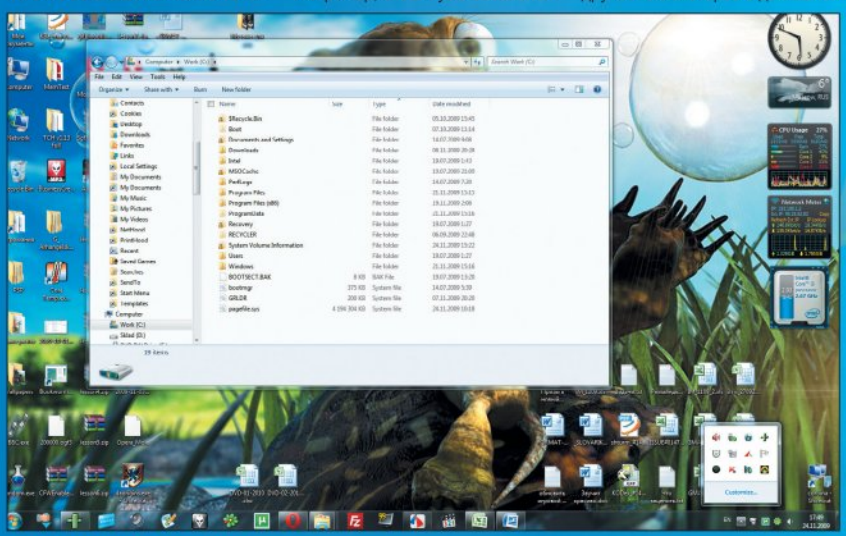
Еще одно отличное нововведение — так называемые **Jump Lists**, персональное меню «Пуск» для каждой программы. Оно вызывается правым кликом по иконке на супербаре (также можно зажать левую кнопку мыши и провести по иконке курсором снизу вверх). В Jump Lists могут храниться недавно открытые программой файлы, через него же вызываются какие-то типичные для этого приложения функции. Пока, к сожалению, Jump Lists поддерживают единичные программы, но в будущем это наверняка изменится. Например, **Steam** уже обзавелся приличным меню: из него можно сразу запустить недавние игры, открыть нужную вкладку в самом клиенте (новости, игры, магазин и так далее) и сменить свой статус в Сети.

«Пуск» со времен «Висты» почти не изменился. Разве только добавились те же Jump Lists для самых часто используемых программ, которые отображаются в главном меню. А вот в области уведомлений нового предостаточно. Сразу бросается в глаза отображение не только текущего времени, но и даты. Чуть правее расположилась новая кнопка — если ее нажать, все окна будут свернуты, а если просто навести на нее курсор — станут прозрачными, открывая взору рабочий стол и гаджеты боковой панели. Левее часов традиционно расположились иконки программ, а еще левее — кнопка-стрелка, открывающая дополнительную панельку. Там хранятся приложения, которые постоянно работают в фоне и не требуют к себе повышенного внимания: например, антивирус с файерволом. Иконки легко перетаскиваются из видимой части в невидимую, в то время как раньше для этого надо было лезть в настройки.

Два других крайне полезных нововведения — библиотеки и жестовое управление (функция Aero Snap). Библиотеки — это виртуальные папки, которые аккумулируют файлы из самых разных источников: жестких дисков, флэшек, карт памяти и даже других компьютеров в домашней

Повседневные задачи

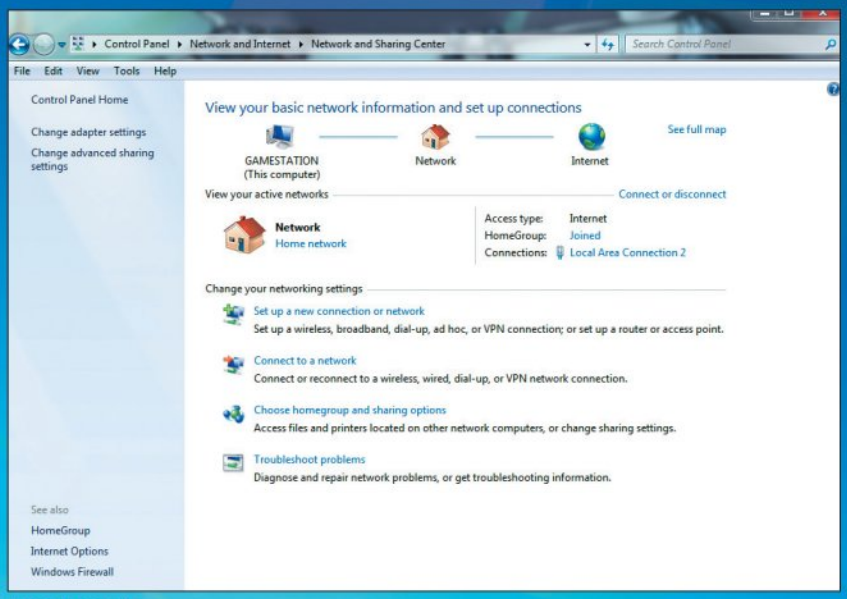
	Windows 7 *мм:сс*	Windows XP *мм:сс*
Копирование файла с одного логического раздела на другой	1:49	1:44
Копирование файла с одного физического диска на другой	1:00	1:05
Перекодирование аудио	1:40	1:41
Перекодирование видео	0:32	0:30



Обновленная панель уведомлений

группе. Изначально библиотек четыре — документы, музыка, картинки и видео. Разумеется, можно легко создавать и свои хранилища.

А окнами теперь можно управлять жестами мыши. Чтобы развернуть окно на весь экран, достаточно подтащить его к верхней границе рабочего стола. А если подвести его к боковой границе, оно развернется ровно на половину экрана. Получается этакий Total Commander, только для любого приложения. Очень удобно. Еще можно взять окно за загривок и потрясти его вверх-вниз — в результате все остальные открытые окна свернутся. Если потрясти еще раз — развернутся. Это функция на любителя: забавно, но требует слишком много телодвижений (да и зачем она может пригодиться, мы так и не придумали).



Панель управления.

Тестируем

Внешние изменения — это, конечно, хорошо, но «Висту» ругали вовсе не потому, что она была некрасивой. Как раз наоборот — из-за обновленного интерфейса на нее и переходили. Но «Виста» была очень недружелюбной и скрытной. Да и сейчас она хоть и бегает довольно резво, все равно живет своей тайной жизнью и тратит на эту невидимую жизнь слишком много системных ресурсов — периодически шуршит жесткими дисками, изредка нагружает процессор непонятными задачами, съедает оперативную память.

С Windows 7 все по-другому. Система очень отзывчивая, она намного лучше «Висты» работает с памятью и отлично умеет экономить энергию, благодаря чему ноутбуки под ее управлением работают дольше, причем не на минуту-две, а на все двадцать (а вот Windows XP «Семерка» пока по этому параметру проигрывает). 32-битная версия системы действительно без всяких проблем бегает на 1 Гб оперативной памяти, отъедая на повседневные приложения (браузер, антивирус, почтовый клиент, ICQ и так далее) примерно 600-700 Мб. 64-битная версия требует около 1 Гб.

Чем больше памяти установлено в системе, тем больше «Семерка» резервирует под свои нужды, — но нужды эти никогда не превышают разумный 20-процентный барьер. Разумеется, не стоит устанавливать Windows 7, если у вас очень старый компьютер. Быстрее он от этого работать не будет, на слабых машинах Win XP вне конкуренции. Зато на новой машине разницы между Windows 7 и Windows XP вы не почувствуете никакой. При этом «Семерка» гораздо удобнее XP — и после небольшого привыкания (а оно требуется,

Windows DVD Maker.

Игровые тесты

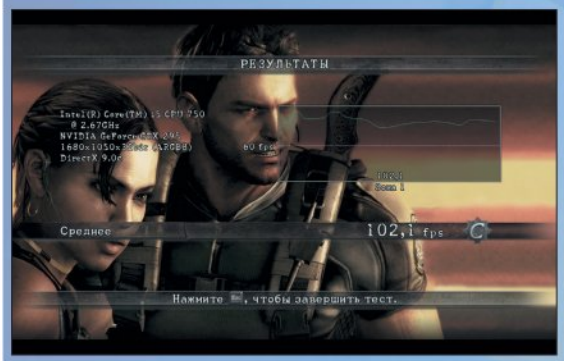
	Windows XP (DX9) *кадров/с*	Windows 7 (DX9) *кадров/с*	Windows 7 (DX10) *кадров/с*
«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» (ночь, гроза)	109	108	74
«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» (дождь)	117	122	78
«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» (утро, объемные лучи)	39	44	35
Resident Evil 5	101,8	102	103,5
Far Cry 2	71	86	81
World in Conflict	64	64	62

Махач: Windows XP vs. Windows 7

На форумах уже давно просят не начинать разговоров в духе «Противостояние Windows XP и Windows 7»; тема больная и еще долгое время будет приводить к жестоким холиварам. Оставив в стороне вкусовщину и проблемы юзабилити, мы прогнали на обеих системах несколько игровых бенчмарков. «Семерка» чуть вышла вперед, но по картинке — взгляните сами! — это особенно не заметно.

Resident Evil 5, Windows XP, DirectX 9

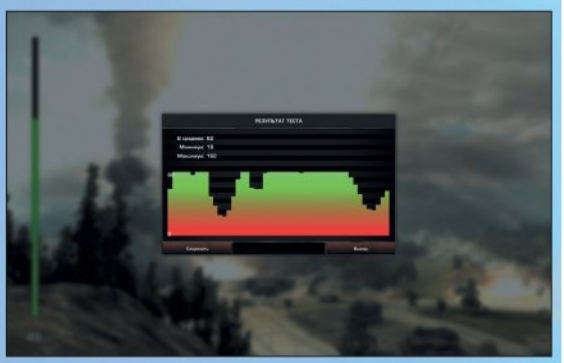
World in Conflict, Windows XP, DirectX 9



Resident Evil 5, Windows 7, DirectX 9

World in Conflict, Windows 7, DirectX 9

Resident Evil 5, Windows 7, DirectX 10



World in Conflict, Windows 7, DirectX 10

особенно если вы не использовали «Висту») возвращаться на «хрюшу» уже не захочется.

Мы сравнили производительность 64-битной Windows 7 с 32-битной Windows XP в некоторых повседневных задачах и в играх. Почему выбрали именно 32-битную XP? Потому что она считается самой быстрой на сегодня системой и было интересно посмотреть, проиграет ли ей Windows 7. Кроме того, 64-битность к XP прибивали ржавыми гвоздями, поэтому у нее существует масса проблем, которые могли бы повлиять на тесты. С «Вистой» «Семерку» сравнивать неинтересно — и так ясно, кто из битвы выйдет победителем. Компьютер, на котором проводились тесты, был такой: процессор **Intel Core i5 750**, 8 Гб DDR3-1333 памяти **Samsung** (в 32-битной XP было доступно 3 Гб, но ни один из тестов не требует и трети этого объема), жесткие диски **Hitachi Deskstar 7K1000 1 Тб** (сюда устанавливалась система) и **Western Digital Caviar Green 1 Тб**, видеокарта **NVIDIA GTX 295**.

На обеих системах мы выполняли самые обычные повседневные операции: копировали четырехгигабайтный файл с одного логического раздела на другой, копировали его же на другой физический жесткий диск, перекодировали большой

Элементы управления в миниатюре.

WAV-файл (длина — 1 час 19 минут) в MP3, перекодировали 43-секундное несжатое видео разрешения 1280x720 кодеком x264, архивировали и разархивировали папки с софтом из раздела «Стандарт» с декабрьского диска «Игромании».

Как можно видеть из таблицы, копирование файлов ожидаемо заняло на обеих системах примерно одинаковое время. Секундная разница в кодировании музыки и двухсекундная при сжатии видео тоже легко укладываются в погрешность измерений. А вот при архивации Windows 7 оказалась на семь секунд быстрее Win XP при сжатии и в целых два раза быстрее при разархивации данных. Но на самом деле объясняется это не разницей в скорости операционок, а разницей в их битности. **WinRAR**, который мы использовали для этого теста, поддерживает 64-битные вычисления, поэтому на 64-битной Windows 7 он заметно обгонял свою же 32-битную версию.

Для игровых тестов мы использовали бенчмарки «**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**», **Resident Evil 5**, **Far Cry 2** и **World in Conflict**. Замерялось среднее количество кадров в секунду. Все игры запускались с максимально возможным качеством графики в разрешении 1680x1050, но без сглаживания, чтобы дополнительная нагрузка на видеокарту не стала узким местом при выявлении победителя.

Результаты получились очень интересными: все протестированные игры в DirectX 9 работают на «Семерке» как минимум не хуже, чем на Win XP, хотя мы ожидали небольшого выигрыша старой системы, потому как DirectX 9 для нее — родная платформа. Far Cry 2 под Windows 7 оказался быстрее на целых 15 кадров в секунду. В тесте под DirectX 10 заметно просели «Зов Припяти» и Far Cry 2, в то время как World in Conflict и Resident Evil 5 работали примерно с той же скоростью.

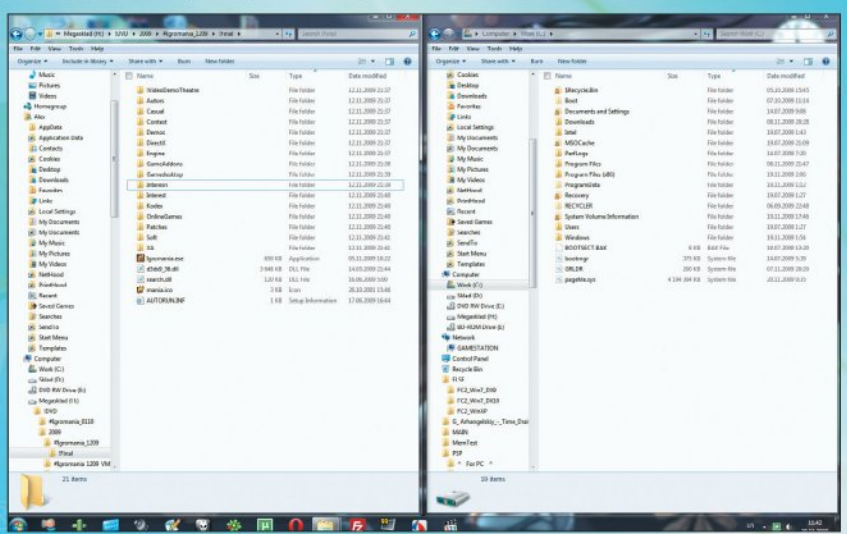
Игровые и повседневные тесты подтверждают, что Windows 7 и Windows XP на современных машинах не уступают друг другу в скорости. Но при этом с Windows 7 работать гораздо приятнее и удобнее, к тому же цифрами невозможно описать общие впечатления от работы. «Семерка» быстрее стартует и намного плавнее запускает программы из автозагрузки, когда рабочий стол уже обосновался на мониторе (в XP все они пытаются стартовать одновременно, отчего первые полминуты работать практически невозможно). После проведения ресурсоемких тестов при переключении на другое приложение XP трещит винчестером и перерисовывает окна, в то время как «Семерка» разворачивает их плавно и без тормозов.

Программы после кэширования на Windows 7 стартуют быстрее, чем в XP. Удобный поиск в меню «Пуск» ищет не только файлы, но и программы, поэтому для их запуска надо набрать несколько букв названия и нажать Enter, а не шарить по меню «Все программы». Таких мелочей набирается довольно много, и в результате получается, что Windows 7 экономит вам по несколько драгоценных минут каждый день.

■■■

Как-то раз Билл Гейтс сказал, что Windows 7 будет гораздо сильнее ориентирована на пользователей, чем все более ранние операционные системы «Майкрософт», — и это оказалось чистой правдой. Windows 7 без всяких сервис-паков работает плавно, стабильно, не надоедает пользователю и вообще ведет себя очень учтиво. Она не говорит: «Ну, чего тебе еще нужно?», а вежливо спрашивает: «Чего изволите?».

Каждый может настроить ее под свои нужды (в том числе убрать супербар, если он не понравится, и вернуть прежнюю панель задач), а не довольствоваться тем, что за него решили инженеры «Майкрософт». Иными словами, Windows наконец-то осознала, что в цепочке «человек-операционная система-компьютер» балом должен править именно человек, а не операционная система. Добавьте к этому отличную производительность (шутка ли, Windows 7 — первая ОС «Майкрософт», которая работает не медленнее предыдущей версии) и можете смело отправлять старушку XP на заслуженный покой. ■



Пара движений мышью — и проводник выглядит вот так.

Александр Башкиров

ШКОЛА ИГР

Quest to Learn

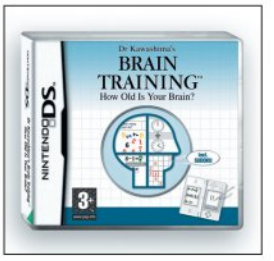
School for digital kids

На 23-й восточной улице в Нью-Йорке открылась школа Quest to Learn — среднее учебное заведение «для цифровых детей». Программа необыкновенной школы целиком базируется на видеоиграх, и это отнюдь не фантазия в духе «Гарри Поттера». Школьники уже отучились первый семестр — прокачались, а теперь сдают двухнедельные экзамены — проходят уровень с боссами.

Пока в чудо-школе учатся одни шестиклассники, но уже объявлен набор на 2010-2011 учебный год — в следующем сентябре детей возьмут и в шестой, и в седьмой классы. А пока ученики с утра до вечера режутся в компьютерные и настольные игры, а попечители Quest to Learn (***http://q2l.org***) ищут учителей английского, китайского, французского и испанского языков, математики, физики и обществознания.

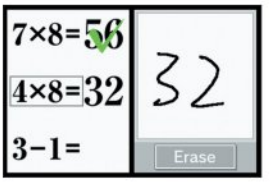
В учебном процессе задействованы **Spore**, **LittleBigPlanet** и **Civilization** — хотя в целом внимание уделяется не коммерческим видеоиграм, а образовательным спецпроектам, разработанным сотрудниками благотворительной организации **Institute of Play** (***www.instituteofplay.com***). Кроме компьютерных игр применяются обычные настольные.

Из программ дети пользуются **Skype**, **Google Earth**, трехмерным графическим редактором **Maya 3D** и платформой **Adobe Flash**. Исполнительный директор Institute of Play и профессор нью-йоркской Новой школы дизайна Парсона (***www.parsons.edu***) Кэти Сален называет этот метод обучения «педагогикой на основе игрового дизайна» и говорит, что в Quest to Learn каждый ребенок является «дизайнером собственного образования»...

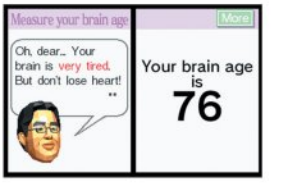


Первая образовательная игра-бестселлер оказалась предназначена не для школьников и не для дошкольников, а для людей от 3 до 120 лет.

Научить детей чему-то хорошему с помощью компьютерных игр пытаются уже очень давно. В 1971 году вышла (и потом много раз переиздавалась) первая широко известная образовательная игра **The Oregon Trail**, придуманная тремя учителями-студентами, которые хотели познакомить ребятишек с жуткими реалиями жизни американских поселенцев девятнадцатого века. В 1985 году **Brøderbund Software** начала серию видеоигр **Carmen Sandiego**, обучающую школьников истории и географии (первая часть, по имени которой часто называют всю серию, — **Where in the World Is Carmen Sandiego?**). А в девяностых появилась **Humongous Entertainment** Рона Гилберта с играми **Freddi Fish** и **Pajama Sam**, направленными на развитие логического мышления у дошкольников.



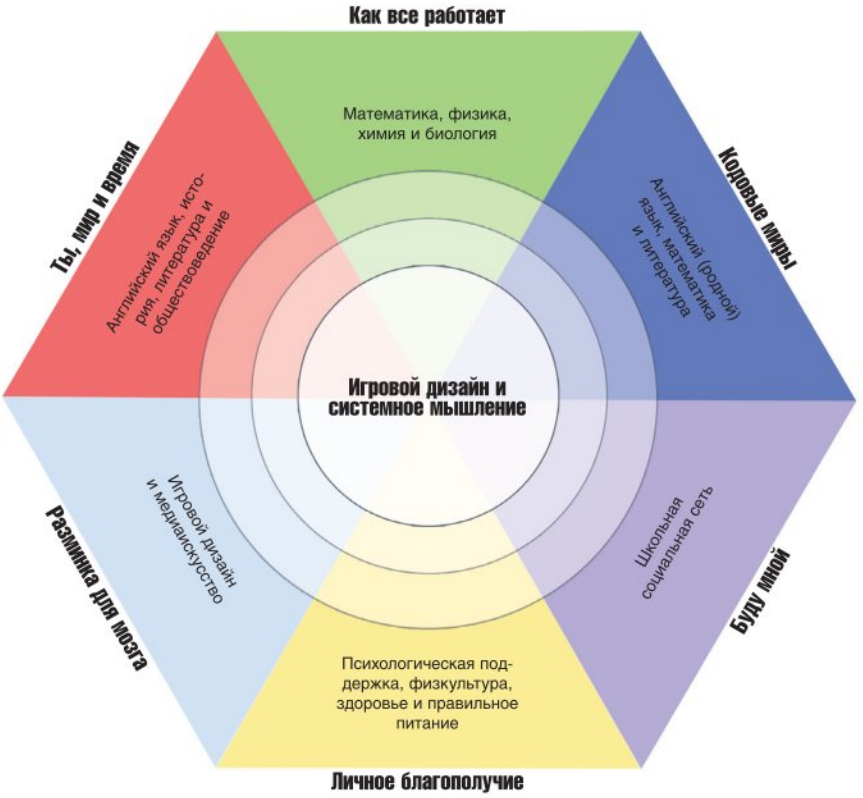
Большинство упражнений в Brain Age и Brain Age 2, мягко говоря, несложные.



Ключевой момент Brain Training — определение антинаучного коэффициента интеллекта пользователя, который тут называется «возрастом мозга» (brain age). Ну и что, что шарлатанство? Зато приятно.

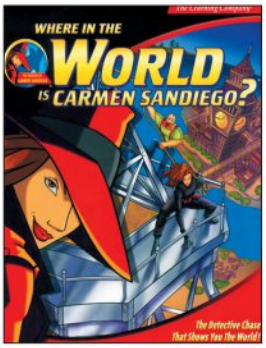
Но только в 2005 году вышла игра-мегабестселлер для Nintendo DS **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day!** (в разных регионах известна также как **Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?** и **Brain Age**), разработанная Nintendo в соавторстве с японским нейробиологом Риутой Кавашимой. Brain Age сти-

Структура школьной программы Quest to Learn



мулировала мозговую деятельность игрока, предлагая решать головоломки судоку и проходить тесты на память и математические способности. К 2009 году Brain Age разошлась тиражом свыше 17 млн копий (а в 2007-м еще и вышел коммерчески успешный сиквел **Brain Age 2: More Training in Minutes a Day!**). Секрет популярности сборника несложных головоломок — в очень творческом использовании сенсорного экрана и микрофона Nintendo DS для решения задачек.

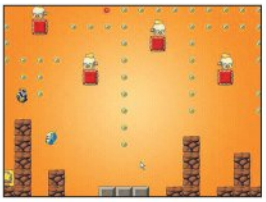
После дикого успеха Brain Age развивающие видеоигры впервые попытались поймать за руку. В январе 2009-го французский профессор когнитивной психологии Ален Льери опубликовал результаты исследования, согласно которому дети, решающие кроссворды, играющие в «Эрудит» («Скрэббл») и просто регулярно делающие домашнюю работу, справляются с тестами на память, логику и математические способности ничуть не хуже (а то и лучше), чем дети, играющие в Brain Age. Практикуемое Brain Age определение «мозгового возраста пользователя» Льери назвал чистой воды шарлатанством.



В Where in the World Is Carmen Sandiego? дети учили географию, охотясь по всему свету за неуловимой авантюристкой и ее подручными злодеями. В девяностых по мотивам игры сделали популярное детское игровое шоу.

Британский таблоид Daily Mail не замедлил разразиться сенсационной статьей с заголовком «Чем играть в обучалки на DS за сотню фунтов, лучше купить ручку и бумагу». Nintendo ответила, что Brain Training — не более чем набор увлекательных арифметических и логических задач и компания никогда не утверждала, что положительный эффект от игры в Brain Training научно доказан.

С другой стороны, согласно опубликованному в феврале 2009 года отчету Европейского парламента, видеоигры как таковые развивают стратегическое, творческое, нестандартное мышление и учат взаимодействию с другими людьми. В отчете ссылаются на французских, немецких, голландских и американских психологов, которые так и не смогли найти связь между играми и агрессивным человеческим поведением, зато усмотрели связь между играми и развитием



Это Gamestar Mechanic, игра, разработанная в свое время руководителем исследовательской группы Quest to Learn Робертом Торресом. Игра должна научить школьников системно мыслить.

умственных способностей и социальных навыков. Британские психологи, впрочем, считают, что процесс игры «активирует ту часть мужского мозга, которая напрямую связана с примитивным стремлением к завоеванию»

В SMALLab используется трехмерный проектор, система объемного звука и беспроводные контроллеры в виде светящихся мячиков. Идеальные педагогические инструменты!

и превращает школьников в машины для убийства...

В любом случае влияние видеоигр на детское развитие и образовательный процесс все труднее игнорировать. Каждый из опубликованных Quest to Learn фрагментов учебной программы начинается цитатой из исследования благотворительной организации **The Kaiser Family Foundation**: мол, среднестатистический ребенок в возрасте от 8 до 18 лет (независимо от пола) проводит 8 часов и 33 минуты в день «за интернетом, музыкой, фильмами и видеоиграми», а 57% американских подростков в возрасте от 12 до 17 лет являются создателями интернет-контента (блогов, страничек, картинок, фотографий и записей лучших прохождений).

Но мы это и так знали, правда ведь? Завтрашние ученые, писатели, дизайнеры, артисты, политики и прочие выдающиеся личности — сегодняшние завсегдатаи имиджбордов, онлайновых таблиц рекордов и игровых блогов, MMOG-аддикты и YouTube-провокаторы. И с ними со всеми срочно надо что-то делать.

Класс-2009

Уроки в школе Quest to Learn организованы следующим образом. В классе 20-26 человек, у каждого школьника есть личный ноутбук, в день проводится по четыре 90-минутных занятия. Вместо традиционных предметов — так называемые домейны, области знаний. В каждом домейне вокруг одной Большой Идеи объединено сразу несколько обычных школьных дисциплин. Учебные темы называются квестами, конкретные задания — миссиями, двухнедельные экзамены в конце каждого домейна — уровнем с боссами.

Сейчас деятельность Quest to Learn спонсируют разные благотворительные фонды вроде MacArthur Foundation и Bill & Melinda Gates Foundation и компании (Intel), но к 2015 году школа собирается полностью перейти на городское финансирование. В 2015-м, как и сейчас, на последнем уровне каждого учебного года дети будут биться с теми же самыми боссами (тестами по математике и английскому языку), что и все прочие нью-йоркские школьники. Только уровень подготовки и успеваемости у «цифровых ребят» должен быть гораздо выше: ведь пока остальные школьники мрачно готовились к экзаменам, ученики Quest to Learn весело проходили квесты, выполняли миссии и к сессии как следует прокачались!

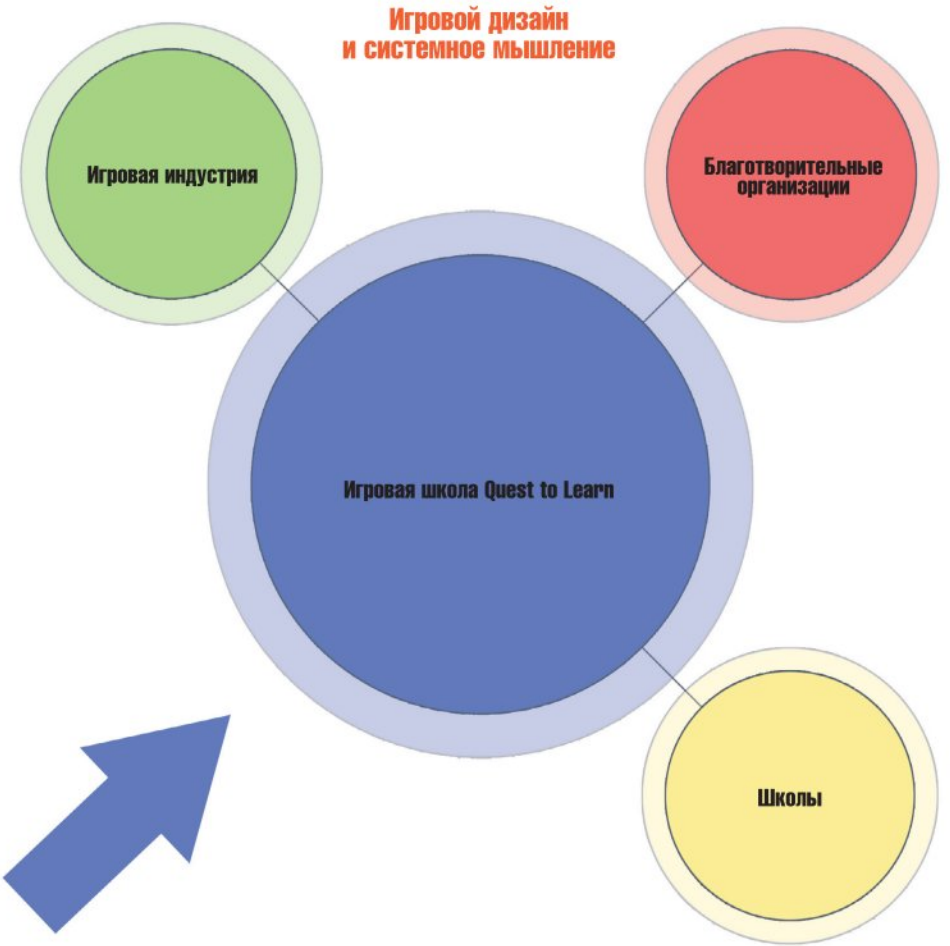
Вместо того чтобы просто зубрить биологию, историю или географию, школьники Quest to Learn примеряют на себя роли настоящих естествоиспытателей, историков, изобретателей, математиков и первооткрывателей — то есть занимаются примерно тем же самым, что и мы с вами. В школе считают, что во время игры можно предъявлять большие требования к ученикам, легче добиться добровольного участия в учебном процессе и различных сопутствующих мероприятиях, проще оценивать учебную деятельность и доводить эту оценку до школьников и их родителей.

В конце концов, любая видеоигра постоянно испытывает пользователя на прочность, заставляет его делать выбор, оценивать поставленную задачу и искать информацию, необходимую для ее решения, а в ответ на любые действия выносит немедленный и беспощадный вердикт. Ну а в многопользовательских играх приходится еще и учиться принимать во внимание чужую точку зрения (пусть даже это будет точка зрения вражеского снайпера в **Counter-Strike**).

Домейн **The Way Things Work** («Как все работает») объединяет математику с физикой, химией и биологией. Школьники на уроках учатся разбирать и анализировать различные системы — игры, виртуальные миры, уравнения, физически осязаемые механизмы, — а также создавать свои собственные. Ведь только разобрав что-нибудь на исходные компоненты, можно понять, как это что-то работает.

Домейн **Codeworlds** («Кодовые миры») объединяет английский язык, математику и информатику. Тут изучают системы символов и структуру языка, синтаксис и грамматику. Для исследования, расшифровки и создания кодовых систем нужно знание основ математики, родного языка и компьютерного программирования. Игры в этом случае — обучающее окружение, смысл которого можно по-

Так выглядят школьные классы Quest to Learn: кругом провода, приглушенный свет (чтобы мониторы не бликовали), никаких парт. Обстановка чем-то напоминает Британскую высшую школу дизайна в Москве.



нять через расшифровку кодов и символов.

Домейн **Being, Space and Place** («Ты, мир и время») — смесь литературы с обществознанием, историей и географией. Раздел посвящен исследованию человека, его роли в обществе и информационных сетях на протяжении всей истории цивилизации. Школьники стараются понять природу индивидуума и осознать, как личность этого индивидуума влияет на его мировосприятие.

Четвертый домейн называется **Wellness** («Личное благополучие») и посвящен вопросам здоровья, правильного питания, занятиям физкультурой, развитию коммуникабельности и психологической помощи (преодолению социальных и эмоциональных проблем школьников). Школьники должны учиться самостоятельно следить за своим здоровьем и благополучием, но по утрам в школе проводится утреннее собрание, на котором ученики и учителя обсуждают свои проблемы, а завершает каждый учебный день сеанс групповой терапии.

Вот так выглядит преподавательский состав Quest to Learn — цифровых ребятишек решили не пугать фотографиями.

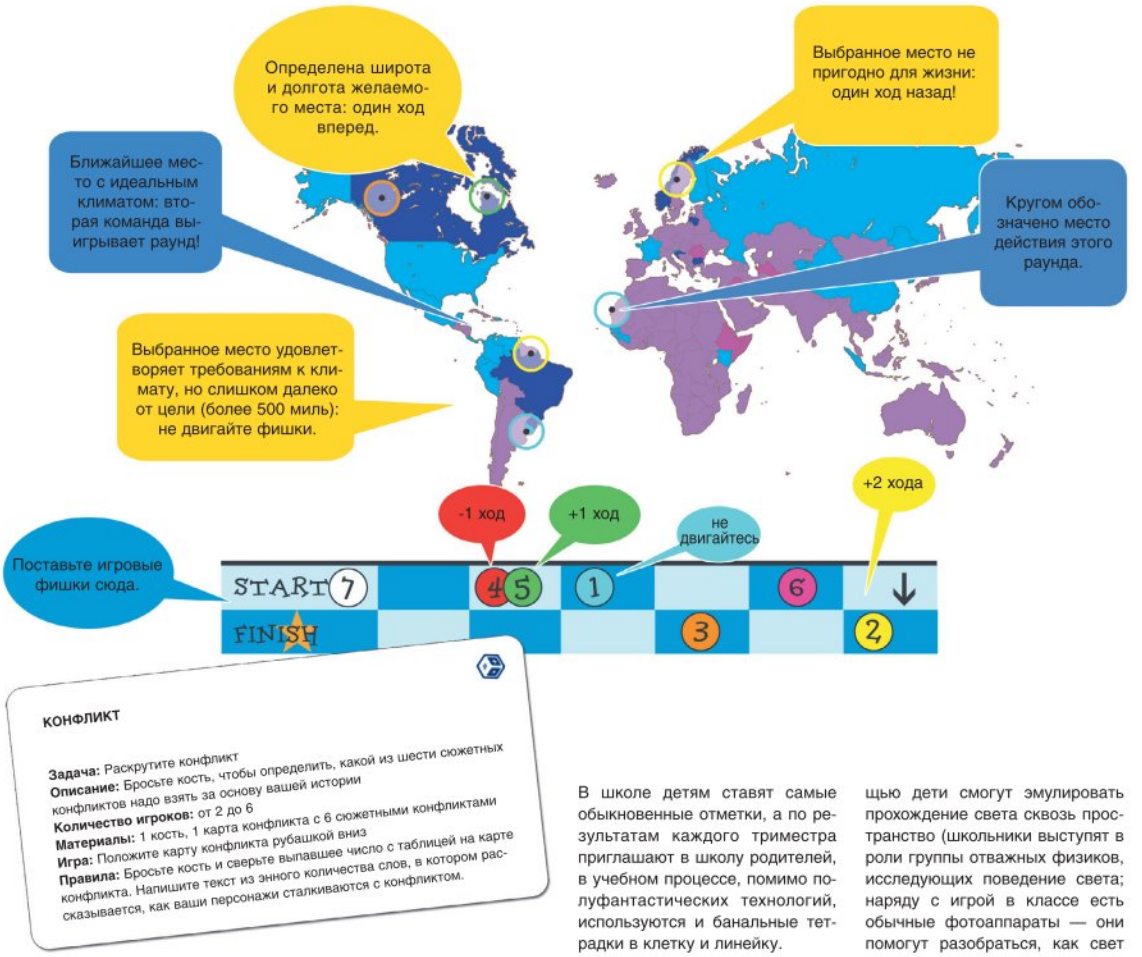
Помимо четырех основных домейнов, школа предлагает дизайнерский спецкурс **Sports for the Mind** («Разминка для мозга»): в шестом классе в его рамках изучают игровой дизайн, в седьмом должны взяться за программирование, в девятом — за визуализацию знаний и управление базами данных. Среди факультативных занятий для детей с выдающимися способностями в сфере дизайна и информатики предусмотрены такие курсы, как дизайн одежды со встроенными экранами и солнечными батареями, рисование веб-комиксов, строительство роботов, придумывание рекламных постеров и совместная работа со специалистами из благотворительного центра **Education Development** над играми для Nintendo DS.

Что за игры

«А не будет ли мой ребенок весь день сидеть за монитором?» — спрашивают обеспокоенные родители. Школа отвечает: не будет. Во-первых, в расписании есть подвижные игры с использованием мобильных телефонов. Во-вторых, есть спортивные секции. В-третьих, на деньги Intel и при участии Аризонского университета построена учебная лаборатория SMALLab (Situated Multimedia Art Learning Laboratory), где дети могут с помощью беспроводных контроллеров взаимодействовать с проецируемыми на пол

The Oregon Trail — самая долгоживущая образовательная игра (этой весной вышла на iPhone). В английском языке разошлась на цитаты.

Карта для игры в Man vs. Nature. Согласитесь, очень похоже на стартовый экран Civilization.



голографическими объектами. «Гимнастический зал» SMALLab представляет собой что-то вроде гигантского коврика для игры в **Dance Dance Revolution**.

У школы есть собственная социальная сеть **Being Me** (Буду мной), через которую делаются все домашние задания и предоставляется доступ к школьным материалам в неучебное время. В ближайшем будущем обещают сделать возможность не только вести блог и болтать с одноклассниками в сообществе, но и обращаться за советом к экспертам-преподавателям из других стран. Для этого в седьмом классе начнут преподавать иностранные языки... Также в школе учат безопасному обращению с интернетом и дают уроки онлайнового этикета, причем считается, что цензура интернет-содержимого должна осуществляться не столько программами-фильтрами, сколько самими школьниками, умными и ответственными.

Несмотря на все это, Quest to Learn — не совсем утопия. В школе детям ставят самые обыкновенные отметки, а по результатам каждого триместра приглашают в школу родителей, в учебном процессе, помимо полуфантастических технологий, используются и банальные тетрадки в клетку и линейку.

На сайте школы есть несколько образцов учебных игр. Так, во втором триместре будет использоваться 3D-симулятор виртуальной реальности **Invisible Pathways** — с его помощью дети смогут эмулировать прохождение света сквозь пространство (школьники выступят в роли группы отважных физиков, исследующих поведение света; наряду с игрой в классе есть обычные фотоаппараты — они помогут разобраться, как свет взаимодействует с материей). По игре **Spartan Spy** школьники изучат отношения Спарты и Афин (дети в роли спартанцев), а с помощью Google Earth исследуют территорию Греции. В **Man vs. Nature** ребята сначала освоят Месопотамию по картам все той же Google Earth (школьники-сеттлеры в междуречье Тигра и Евфрата), а потом нарисуют свои карты и сыграют в настольные **The Settlers of Catan**.

Игра **Blubonian Treasure Hunt** поможет выучить испанский язык (школьники выступят в роли симпатичных инопланетян-блубонцев, случайно высадившихся в Испании) — для этого имеются карточки со словами-подсказками, специальный блубонский блог и Skype. Наконец, в **Writers of the Digital Roundtable** есть знакомые любому ветерану настольных игр карточки с сюжетными элемен-

Профессор и игровой разработчик Кэти Сален учит детей в SMALLab — самой настоящей комнате виртуальной реальности.

Цифровые дети будущего работают на самых обычных «Макинтошах». С них же они и заполняют профили в закрытой школьной соцсети «Буду мной».

тами. Из карточек нужно будет собрать законченную историю (школьники-писатели), связно пересказывать ее «случайно встреченному в лифте литературному агенту», а потом ужать до одноминутного рекламного ролика. Очевидно, так учат на кинопродюсера.

После игр

В общем, в учебной программе Quest to Learn используются не столько коммерческие видеоигры, сколько общие принципы игрового дизайна. Ведь на примере игр можно понять поведение сложных систем, а двадцать первый век — это сплошь и рядом сложные системы...

Школьникам заданы место, время и цель — и они могут сколько угодно экспериментировать в рамках той или иной игры или симулятора. Ученики сами формулируют теории, постигают окружающий мир методом проб и ошибок, учатся принципам всеобщей взаимосвязанности (мелкие изменения в системе могут привести к глобальным последствиям, в том числе и неочевидным), оптимизации (система может не работать, может работать, а может работать хорошо) и гомологии (сходные отношения могут существовать и в других системах, на первый взгляд отличных от оригинальной).

Дети учатся критическому мышлению, обретают способность обрабатывать несколько потоков информации одновременно и оценивать достоверность полученных сведений. Они усваивают новые, онлайновые модели общественного поведения, которые в обычных школах никакое обществознание не охватывает.

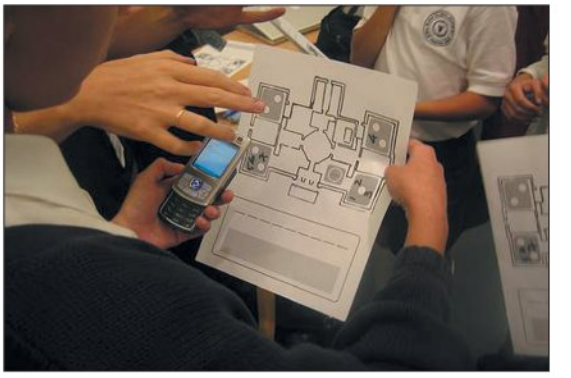
По словам Кэти Сален, отношения в классе Quest to Learn не слишком отличаются от отношений в любой компании, занимающейся разработкой игр: поощряются свободный обмен информацией между учениками, аналитическое мышление, способность к эксперименту, вырабатывается понимание того, что люди (как конечные пользователи) являются частью любой системы — даже той, которую создал ты сам.

В обучении используется метод последовательных дизайнерских итераций, строительство моделей и прототипов (в том числе виртуальных), многократное тестирование систем... Идет активная интеграция новых технологий. Поэтому нет ничего удивительного в том, что три области, к которым будут готовить выпускников школы, — это, согласно Министерству труда США, самые быстрорастущие индустрии, связанные с дизайном, технологиями и наукой. Детей готовят по трем основным направлениям: игровой дизайн, биоинформатика и визуализация знаний. К концу восьмого класса ученик должен уметь свободно провести научное исследование, используя концепт-карты и точечные графики для анализа информации. К десятому классу он будет уметь обращаться с поисковой программой для анализа цепочки ДНК. А к окончанию школы сможет работать главным дизайнером в любой команде, занимающейся производством игр для DS.

■■■

Важны не только знания учеников, но и то, как они этих знаний добиваются. Как говорит Сален, «мы пытаемся создать школу, где дети будут действительно любить учебу» — и ради этой замечательной цели вполне можно обратиться к компьютерным играм. В этом году Quest to Learn принимает только шестиклассников, но создатели школы намерены каждый год добавлять по классу, пока не дойдут до двенадцатого. В дальнейших планах — создание целой сети игровых школ.

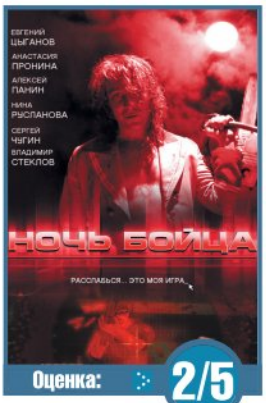
Пока чиновники нью-йоркского Департамента образования присматриваются (Quest to Learn очень удачно подвернулась под проводимую мэром Нью-Йорка кампанию по созданию нестандартных учебных заведений), десятки других нью-йоркских школ уже предлагают программу **iTeach iLearn** (***www.iteachilearn.com***), в которой школьники используют в учебном процессе набор Google Docs и блоги. Мы не беремся предугадать, доживет ли первая игровая школа до 2015 года и будут ли видеоигры в привычном понимании этого слова всерьез использоваться в учебном процессе, но точно можем сказать, что Нью-Йорком тут дело не ограничится. ■



Вот учителя разрабатывают карточки и фишки для настольных обучающих игр... а вот дети их тестируют! Это, видимо, урок географии: ориентирование на местности.

Александр Башкиров

НОЧЬ БОЙЦА



Уже не триллер и еще не слэшер, испорченный метафизикой и наивным отношением к компьютерным играм

Оценка: 2/5

- **Жанр:** дурацкий русский хоррор
- **Режиссер:** Душан Глигоров
- **Сценарий:** Алексей Колмогоров, Аметхан Магомедов
- **В главных ролях:** Анастасия Пронина, Евгений Цыганов, Нина Русланова, Алексей Панин
- **Бюджет:** $2 млн

К компьютерным играм как таковым фильм «**Ночь бойца**» не имеет особого отношения. Это заурядная криминальная история про девочку на роликах (Анастасия Пронина), ее бабушку (Нина Русланова), бойфренда-сисадмина (Сергей Чугин), дурака-охранника (Алексей Панин), отсидевшего 15 лет директора кондитерской фабрики (Владимир Стеклов) и чемодан с двумя миллионами долларов. Необычен разве что сеттинг: вся охота за миллионами происходит в помещениях заброшенной фабрики практически напротив Кремля (соседство обыграно в сюжете), так что в фильме много ленивых панорам Берсеневской набережной и видов московского центра.

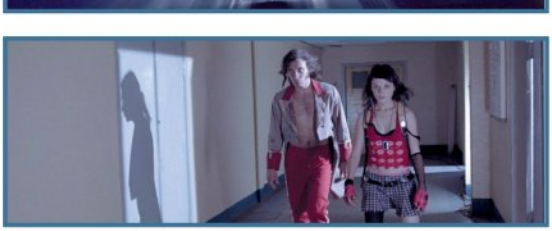
Из интересующих нас примет времени показаны компьютерный клуб и усредненный шутер от первого лица с RPG-элементами, в котором главная героиня Лиза увлеченно расстреливает заложников. К играм создатели фильма (как, впрочем, и все остальные кинематографисты) относятся брезгливо-настороженно, как будто это не неотъемлемая часть окружающей действительности, а маргинальное сверхжестокое развлечение для аморальных подростков. Шутеры разрушительно воздействуют на хрупкую подростковую психику: заставляют школьниц кататься на роликах по пустынным кондитерским цехам, палить по лампам из украденного пистолета Макарова и вообще пропагандируют безнаказанность и вседозволенность.

Открывающие титры стилизованы под загрузочный экран и окно генерации персонажей — в расчете на тех самых аморальных подростков, которые в свободное от расстрела заложников время составляют основную аудиторию российских кинотеатров. Зря, кстати: в сентябре «Ночь бойца», появившаяся сейчас на DVD, оказалась на десятом месте в топе кассовых сборов и собрала в прокате порядка двухсот тысяч долларов. Могли бы и не мучиться с приметами времени и стилизацией...

Ближе к середине фильма из люка в полу кондитерского цеха вылезает волосатый гражданин (Евгений Цыганов) и начинает убивать участников криминальной драмы при помощи кирки и бензопилы. Название фильма и пресс-релизы всячески намекают, что перед нами — оживший герой компьютерной игры. На самом деле злодей никак сюжетно не связан с шутером, а в его облике нет ничего киберпанковского. Это самое обычное воплощение инфернальных сил, которое трудно принимать всерьез, потому что герои фильма не стесняются называть его Дьяволом (с большой буквы).

«Ночь бойца» могла бы стать здоровым слэшером — если бы режиссер и сценаристы имели хотя бы минимальную предрасположенность к хоррору и не стремились при каждом удобном случае поиздеваться над малознакомым жанром. Вместо приличных убийств нам демонстрируют либо дурные сюрреалистические этюды (стробоскопическое расчленение бензопилой), либо комедийные сценки, убивающие робкие зачатки саспенса. Подававшая надежды сцена удушения превращается в битву пыхтящих пенсионеров, убитые герои оживают, живые немотивированно становятся безмозглыми зомби, и единственной жертвой открытой экранной расправы оказывается ни в чем не повинный «Макбук». Вместо того чтобы охотиться на уцелевших, главный злодей выступает со сцены в традициях детского утренника...

Все проблемы современного российского жанрового кинематографа в «Ночи бойца» налицо. Нормальные криминальные триллеры мы снимать не хотим, потому что скучно, а нормальные фильмы ужасов не можем, потому что получается все равно не страшно. Остается универсальный ярлык черной комедии, для которой в «Ночь бойца» не добрали запоминающихся диалогов и собственно юмора (это далеко не «**Изображая жертву**» и даже не «**Ночной продавец**»). Добавьте сюда религиозные претензии (Дьявол напротив храма Христа Спасителя) — и на выходе получится на редкость неразумительное кино. Наверное, следовало бы не издеваться, а поучиться у западных фильмов-прототипов. Не случайно в двух самых запоминающихся сценах «Ночи бойца» без труда опознаются «**Крепкий орешек**» и финчеровская «**Комната страха**», а концовка ненавязчиво позаимствована из «**Леона**». +



книги ▪ фильмы ▪ сериалы ▪ аниме ▪ комиксы ▪ музыка ▪ история

ТОМ 77
2010 Январь
www.mirf.ru

МИР ФАНТАСТИКИ

14 **Аластер Рейнольдс**
Писатель на миллион фунтов стерлингов

130 **Они пришли с миром**
Маленькие зелёные человечки

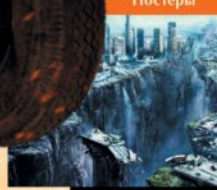
76 **Чёрная молния**
Русский народный кинокомикс

60

124

В ПРОДАЖЕ С 15 ДЕКАБРЯ

Постеры



2012

Календарь 2010

главные книги, фильмы, игры

118 **Ожидания 2010**

Фэнтези и фантастика во всех проявлениях

ОБЛОЖКА ЧЁРНАЯ МОЛНИЯ BAZELEVS PRODUCTION

9 771810 224009 10001

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР

Дмитрий Злотницкий

HALO: UPRISING

Рисованный недопролог к Halo 3

- **Жанр:** Halo почти без Мастер-Шефа
- **Автор:** Брайан Майкл Бендис
- **Иллюстратор:** Алекс Малеев
- **Издательство:** Marvel Books (англ.)
- Твердый переплет, 168 стр.

Оценка: 4/5

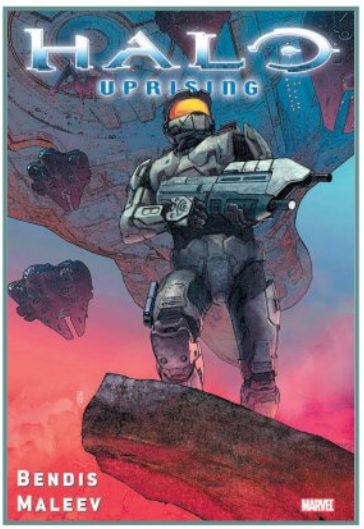
Поток экранизаций комиксов, обрушившийся на нас в последние годы, подкрепил и без того укоренившееся в российском обществе мнение, будто бы комиксы — это исключительно истории про бравых молодчиков в глупых цветных трико. На самом деле индустрия комиксов гораздо многообразней. Рисованные истории — это не только сказки про супергероев, но и научная фантастика, и фэнтези, и ужасы... А в последние годы все большую популярность набирают комиксы, созданные по мотивам известных видеоигр. В России игровые комиксы существуют пока либо в английском варианте (можно купить в больших книжных супермаркетах или заказать с доставкой через онлайновые магазины), либо в фанатских переводах, которых полно в интернете и на дисковых приложениях профильных журналов.

Одним из первопроходцев на этом поприще стала компания **Bungie**, которая, заручившись в 2006 году поддержкой издательства **Marvel**, выпустила графический роман **The Halo Graphic Novel**. Четыре небольших истории, расширявшие границы вселенной Halo, настолько полюбились поклонникам Halo, что уже спустя несколько месяцев прогремел анонс мини-серии из четырех выпусков. Она получила название **Halo: Uprising** и задумывалась как сюжетный мостик между второй и третьей частями игры. А перекинуть его пригласили одного из виднейших сценаристов индустрии комиксов — Брайана Майкла Бендиса.

Несмотря на всю серьезность Bungie и Marvel, им с этой серией не везло: выход номеров раз за разом переносился и в итоге растянулся аж на два года. Последний выпуск увидел свет лишь позапрошлым летом, а в 2009 году вся серия была переиздана одним томом, хотя изначально планировалось выпустить Uprising целиком еще к релизу **Halo 3** (сентябрь 2008-го).

Казалось бы, кому может понадобиться рисованный пролог к игре, появившийся в продаже на полтора года позднее самой игры? Наверное, Halo: Uprising действительно ждала бы незавидная участь, если бы не сценарист. Еще только начиная работать над серией, Бендис назвал Halo «Звездными войнами» современности. Он, безусловно, сильно польстил детищу Bungie (до саги Лукаса Halo: Uprising еще расти и расти), но вселенная, претендующая на подобные лавры, не может вращаться вокруг одного-единственного героя. Понимая это, Бендис задвинул Мастер-Шефа на задний план и вывел на сцену новых персонажей: пока Мастер-Шеф на древнем корабле мчится к Земле, чтобы спасти ее от нашествия ковенантов, те рыскают по Кливленду в поисках некоего таинственного артефакта, Ключа Осаналана. Главные герои Halo: Uprising — популярная певичка Тила и простой гостиничный служащий Руван, знающий секрет Ключа, — несмотря на очевидное неравенство сил, решают бороться с чужаками. Показательно, что львиная доля эпизодов с участием Мастер-Шефа практически лишена текстового сопровождения. Это просто дистиллированный экшен, приправленный редкими скупыми комментариями, в отличие от истории Тилы и Рувана, гораздо большей по объему.

Бендис, взяв за основу сюжет типичных голливудских боевиков — злобные пришельцы, вторжение на Землю, сопротивляющиеся обыватели, — сумел превратить его в настоящую конфетку. Он абсолютно неожиданным образом завернул интригу вокруг пресловутого артефакта и показал, как героями становятся самые обыкновенные люди, лишенные боевых навыков и талантов Мастер-Шефа.



В результате серия Uprising оказалась совершенно самодостаточной и читать ее можно даже после десятого прохождения Halo 3. Более того, эта серия комиксов позволяет взглянуть на знакомую вселенную под новым углом — с точки зрения простых людей, не имеющих отношения не то что к спартанцам, но даже к армии. Тех же, кто не мыслит себе вселенную Halo без Мастер-Шефа, спешим утешить — в декабре 2009-го стартовала новая мини-серия, в которой спартанцы на первых ролях.

GEARS OF WAR: HALLOW

Из будней спецназа

- **Жанр:** всех убьем, вчетвером останемся
- **Автор:** Джошуа Ортега
- **Иллюстратор:** Лиам Шарп
- **Издательство:** WildStorm (англ.)
- Твердый переплет, 160 стр.

Оценка: 4/5

Не так давно Майк Кэпс, глава **Epic Games**, заявил, что третья часть **Gears of War** выйдет не раньше 2011-2012 года — то есть пока не появится Xbox 720. Означает ли это, что именно столько времени нам придется ждать новой встречи с отрядом «Дельта»? Отнюдь.

Другой человек, тоже имеющий непосредственное отношение к Gears of War, — сценарист второй части Джошуа Ортега — порадовал недавно, что развитие франчайза распланировано аж на десять лет вперед. И сложно не поверить его словам, учитывая, что всего через месяц после релиза **Gears of War 2** издательство **WildStorm** запустило регулярную серию комиксов о Маркусе Фениксе сотоварищи. Сюжеты для нее пишет сам Ортега — благо в игровую индустрию он пришел прямиком из мира комиксов, — и теперь каждый месяц нам открываются неизвестные доселе подробности из жизни отважных бойцов «Дельты».

Первая законченная глава серии, состоящая из шести книг, названа «Бездна». События разворачиваются во временном промежутке между первой и второй частями игры. Наши старые знакомцы Маркус и Дом Сантьяго вместе с двумя новыми напарниками отправляются на очередную миссию. Им поручено прочесать окрестности Хасинто и попытаться отыскать других выживших спецназовцев. А не успеют они справиться с этим заданием, как подразделение направят в один из покинутых городов, чтобы выяснить причины подозрительной сейсмической активности. Понятно, что большой сюжетной ценности во всем этом нет — это лишь предлог для появления новой порции приключений сержанта Феникса.

Вряд ли имеет смысл уточнять, что концентрация саранчи на одну страницу комикса превосходит всякие разумные пределы и что «Дельте» предстоит устроить супостатам очередную кровавую баню. Тут стоит особенно отметить работу художника, сумевшего прочувствовать и перенести на бумагу присущие оригинальным играм брутальность и драйв: взрывы, фонтаны крови, жуткие монстры, перестрелки — все выглядит на уровне, достойном «Шестерней войны».

Впрочем, мы уже убедились на примере романа «Боевое братство» (смотрите нашу рецензию в «Игромании» №11/2009), что даже такие привычные к крови и страданиям парни, как Доминик, способны испытывать человеческие эмоции. Вот и в «Бездне» центральная роль отведена одному из новых членов «Дельты», молодому спецназовцу Джейсу, который по молодости и неопытности эмоции не только испытывает, но и вовсю проявляет.

Благодаря чувственности Джеймса брутальный рисованный боевик, убийственно точно передающий дух оригинальных игр, превращается в нечто большее. Да, едва ли не две трети страниц комикса посвящено линчеванию разнообразнейших представителей саранчи — под аккомпанемент мрачноватых солдатских шуток. Зато оставшаяся треть рассказывает об эмоциях, которые солдаты испытывают во время войны на Сэре. Призраки прошлого, мучающие Джеймса, редкие часы отдыха Маркуса и Дома в перерывах между сражениями, спасение гражданских вопреки задачам миссии — подобные эпизоды почти не встречались в играх, но именно благодаря им герои не предстают перед читателем совершенными машинами для убийства: Маркус, Джеймс, Доминик — живые, мечущиеся и в чем-то даже трагические образы.

К сожалению, серия комиксов остается «сопутствующим продуктом» и вряд ли ее авторы рискнут всерьез двигать вперед сюжет или убивать центральных персонажей. Так что смогут ли рисованные «Шестеренки войны» привнести во франчайз что-то новое — большой вопрос. Но мы можем рассчитывать, что последующие главы комиксов Gears of War будут исполнены в том же стиле, что и «Бездна». Если сценарист и художник не опустят планку, то изрядно подсластят ожидание пока даже не анонсированных игр сериала. +

Практика угона

ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСКРЫТИЯ NEED FOR SPEED: SHIFT

Практически все игровые ресурсы в **Need for Speed: Shift** заключены в **BIF**-архивы, вскрыть которые с помощью подручных средств довольно сложно. Штатные распаковщики **WinRAR**, **7-Zip** и им подобные, а также универсальные программы-отмычки вроде **Dragon UnPACKer** здесь совершенно бессильны… Но, как известно, нет таких систем защиты, которые нельзя было бы обойти. И народные умельцы в очередной раз это доказали. Фанаты популярного гоночного сериала и по совместительству прожженные кодеры выкатили эдакий джентльменский набор модмейкерских утилит для Need for Speed: Shift — **BFF Tools**. Здесь есть все, что нужно для комфортной и плодотворной работы: архивные инструменты, удобный компилятор, просмотрщик и даже деинсталлятор пользовательских модификаций. Рассмотрим основные приложения, входящие в комплект BFF Tools.

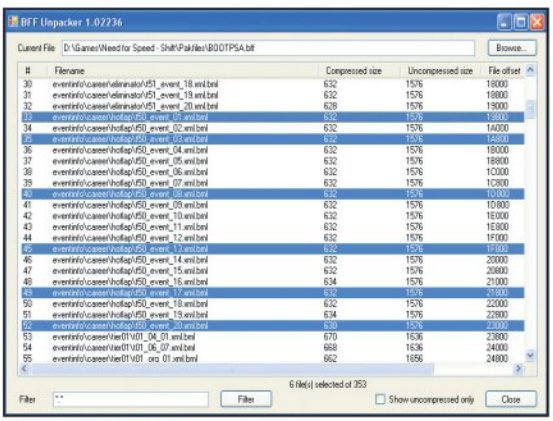
BFF Unpacker. Как следует из названия, эта утилита служит для распаковки игровых архивов формата BFF, содержащих модели, текстуры, скрипты, некоторые звуковые файлы и другие вкусности. Приложение не заваливает вас массой ненужных настроек, а предлагает обозначить только самые необходимые вещи: путь к базе данных и файлы, которые нужно выудить из архива. Как это функционирует? Вы нажимаете кнопку **Browse** на форме приложения, в открывшемся диалоговом окошке выбираете любой приглянувшийся архив из директории **Pakfiles** с установленной игрой, выделяете определенные записи из списка, щелкаете правой кнопкой мыши по рабочей области экстрактора и в контекстном меню выбираете пункт **Extract Selected File(s)** или **Extract All** (для разархивации всей базы данных). Обратите внимание, что в BFF Unpacker встроен простенький фильтр расширений, используя который можно отсеять ненужные документы. Вбиваете в поле **Filter** в нижней части экрана название формата, файлы которого требуется отобразить в списке, после чего щелкаете по кнопке **Filter**. И еще один важный момент. Вы можете немного ускорить процесс загрузки игры, если распакуете все архивы Need for Speed: Shift из папки Pakfiles, сохраняя иерархию подкаталогов.

BFF Repacker. Прямая противоположность предыдущей программе. Чрезвычайно простой в эксплуатации инструмент, заточенный под создание новых игровых архивов на основе любых переработанных файлов. Идеальное решение для сборки крупных модификаций, затрагивающих сотню-другую оригинальных игровых файлов.

BFF Inject. Миниатюрная утилита, единственным предназначением которой является внедрение модифицированных файлов обратно в игровой архив. Никакой возни с настройками: выбрали директорию с отредактированными файлами (**Source Folder**) и архив, в который нужно интегрировать модифицированный контент (**BFF Archive**), нажали кнопку **Inject Now** — и в общем-то все.

Набор программ BFF Tools, а также избранные модификации и дополнения для Need for Speed: Shift вы можете взять с нашего диска из раздела **Игровые дополнения/Подборки**.

Путем простой правки параметров можно значительно улучшить модель повреждений гоночных болидов в Need for Speed: Shift.



Создание модификаций для Need for Speed: Shift стало возможно лишь после появления набора утилит BFF Tools.

В центре Зоны

РЕДАКТИРОВАНИЕ «S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ»

С появлением «**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**» модотворцы не на шутку забеспокоились: каким же инструментарием воспользоваться, чтобы добавить в игру парутройку новых стволов, необычных защитных артефактов или уникальных NPC, перерисовать оригинальные текстуры, наконец, переписать модели поведения обитателей зоны? Официального комплексного редактора для «Зова Припяти» пока нет и не предвидится, поклонники «Сталкера» особой активности также не проявляют. Одним словом, штиль.

При всем этом большинство модостроителей почему-то забывают, что и «**Тень Чернобыля**», и «**Чистое небо**», и даже «Зов Припяти» используют одну и ту же технологию — движок **X-Ray**. А это значит, что структурно они не сильно отличаются. Форматы хранения игровых ресурсов — те же (**LTX**, **DBX**, **SPAWN** и т.п.), скриптовый движок — прежний. Да что там — даже иерархия файлов и каталогов осталась неизменной. Таким образом, препарировать «Зов Припяти» (далее «ЗП») можно, например, при помощи старых редакторов и утилит для «Чистого неба» (далее «ЧН»). Но только в том случае, если создатели «модных» инструментов умышленно не привязывались к той или иной версии (или вообще к билду) игры.

К счастью, нам удалось отыскать такое приложение — **Clear Sky Unpacker**. Это консольная утилита, предназначенная для распаковки баз данных игры, в недрах которых спрятано все самое ценное (модели, анимации, текстуры, звуки, тексты, скрипты и много чего еще). По умолчанию приложение извлекает содержимое абсолютно всех архивов «ЗП» (или «ЧН»), однако никто не запрещает вам перенастроить экстрактор под себя, следуя инструкциям в readme-файле.

Чтобы разархивировать все базы данных, выполните следующие действия. Переместите папку **unpacker** с программой в корневую директорию с установленной игрой. После этого запустите файл **CS_full_unpack.bat** из каталога unpacker и наблюдайте за ходом распаковки. По окончании процесса извлечения данных создайте в игровой папке рабочую директорию **gamedata** и поместите в нее разархивированные файлы, сохраняя иерархию подкаталогов, в которых они находятся. Чтобы игра отдавала приоритет распакованным файлам (то есть подгружала данные именно из нашего «модного» каталога gamedata, а не из баз данных), откройте «Блокнотом» конфигурационный файл **fsgame.ltx** (проживает в корневой директории с «ЗП»), отыщите в нем строку **$game_data$ = false| true| fs_root| gamedata** и измените в ней значение **false** на **true**: **$game_data$ = true| true| fs_root| gamedata**.

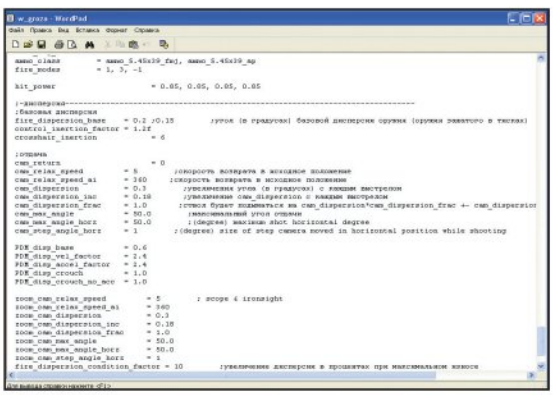
Теперь можно приступать непосредственно к перекройке игры. Подробные руководства по созданию оружия, артефактов и квестов для «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» вы можете найти в первых номерах журнала «Игромания» за 2007 год или же на сайте ***www.igromania.ru***. Основные принципы модифицирования «Сталкера» с тех пор не претерпели серьезных изменений.

Кроме того, для изменения различных конфигурационных файлов игры можете воспользоваться набором **S.T.A.L.K.E.R. utilities pack**, который очень популярен среди модотворцев. По сути, это мощный программный комплекс, в который интегрированы редакторы групп, персонажей, оружия, аномалий, погодных условий, типовых квестов и даже диалогов. Все элементы в приложениях из коллекции (вкладки, каскадные меню, кнопочки, метки и другие компоненты) названы своими именами — никаких сомнительных русских эквивалентов, которые частенько встречаются в народных локализациях. Единственное но — далеко не все приложения из состава S.T.A.L.K.E.R. utilities pack совместимы с «Зовом Припяти» (изначально пакет утилит предназначался для «Тени Чернобыля»).

Утилиты Clear Sky Unpacker и S.T.A.L.K.E.R. utilities pack, а также лучшие моды для «Зова Припяти» забирайте с нашего DVD — из раздела **Игровые дополнения/Подборки**.

Ввиду отсутствия серьезных модмейкерских утилит для «Зова Припяти» приходится довольствоваться перерисовыванием текстур и изменением параметров различных объектов и персонажей.

Поскольку и «Чистое Небо», и «Зов Припяти» построены на движке X-Ray, вполне вероятно, что некоторые модмейкерские инструменты от одной части подойдут к другой и наоборот.



Большинство конфигурационных файлов «Зова Припяти» приходится править в текстовом редакторе уровня WordPad. С одной стороны, это не очень удобно, с другой — разобраться в предназначении основных атрибутов не составляет никакого труда, так как документы изобилуют русскоязычными комментариями разработчиков.

Чтобы превратить «Зону» в снежное царство, достаточно всего-навсего подредактировать текстуры дорог, крыш домов, деревьев, земли и травы.

Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Серийный истец

Можем представить себе удивление Вайноны Райдер, когда ей скажут (если вообще скажут!), что она будет свидетелем по делу «Эрик Эставилло против Blizzard».

Эрик Эставилло, прославившийся судебными исками к **Sony**, **Nintendo** и **Microsoft**, настрочил новый иск — на этот раз против **Blizzard**. Компания обвиняется в том, что получает с игроков дополнительную прибыль, вводя их в заблуждение.

Как? По мнению Эрика, Blizzard ограничивает свободу передвижения игроков в Азероте, и за счет этого жизнь в WoW течет сли-и-и-и-ишком ме-е-е-дленно. Ведь основная часть игрового процесса — это выполнение квестов, а чтобы выполнять квесты, надо активно перемещаться по игровому миру. Но на первых порах перемещение по Азероту происходит недостаточно быстро, потому что у новичка нет ни маунта, ни ускоряющих способностей. А это, несомненно, отличный повод, чтобы обвинить Blizzard в затягивании игрового процесса и умышленном выкачивании денег из подписчиков.

Логика железная: чем больше времени ты бегаешь туда-сюда, тем меньше полезных действий ты совершаешь и тем дольше тебе нужно играть, чтобы достичь хоть какого-то прогресса. Сколько Эрик провел в WoW — неизвестно, однако он требует присудить ему $1 млн в качестве компенсации и обязать Blizzard внести ряд существенных изменений в игровой процесс.

Но это даже не самое интересное. Далее в исковом заявлении Эрика значится, что он страдает целым букетом психических заболеваний (боязнь открытых пространств, депрессия, панические расстройства и т.д.) и опасается, что может покончить жизнь самоубийством, как в 2001 году сделал уже фанат **EverQuest** Шон Вули. В качестве свидетелей Эставилло выбрал музыканта Мартина Ли Гора и актрису Вайнону Райдер. Играют ли они в WoW — непонятно, но Эрик посчитал их родственными душами, так как Гор «печально одинокий человек», а Райдер, как и Эставилло, любит роман Сэлинджера «Над пропастью во ржи».

Funcom лепит снежки

Норвежское правительство вручило грант на $260 000 издателю и разработчику **Funcom**. Деньги пойдут на создание условно-бесплатной и социально-ориентированной MMORPG про зимние экстремальные виды спорта. «Мы действительно работаем над игрой **Board with the World** («Катай со всем миром»), — подтверждает Эрлинг Эрлингсен, директор по коммуникациям Funcom. — Сейчас проект находится на стадии обсуждения концепта, однако мы ожидаем, что разработка начнется уже в январе 2010-го».

Funcom начнет разработку с симулятора сноуборда, а позднее добавит и другие виды спорта. Социальная медиаплатформа MMORPG позволит игрокам обмениваться «мнениями о музыке, поп-культуре и даже моде». Не находите, что Funcom создает онлайновую игру с элементами **Facebook**?

Если $260 000 — это весь бюджет Board with the World, то по графике игра едва ли будет отличаться от Wii Fit. Впрочем, казуальной аудитории больше и не надо.

World of Warcraft пройден

Можно ли пройти онлайновую игру? Легко, особенно если речь идет о **World of Warcraft**. Думаете, мы шутим? Ничего подобного: в ноябре игрок из тайваньской гильдии **TW-Wrathbringer** действительно прошел знаменитую MMORPG. Да, он не получил ни финального ролика, ни экрана с поздравлениями, зато выполнил 986 из 986 возможных достижений. За это время он закончил 5906 квестов и убил 390 895 монстров, умерев при этом 8543 раз и получив 7 255 538 878 единиц урона. Причем жизнь он вел, кажется, крайне асоциальную: за все время игры он обнял другого персонажа 11 раз и всего 1 раз сказал «LOL!».

Никакой крови на Зеленом континенте

Австралийская рейтинговая организация отказалась присваивать возрастной

В CrimeCraft не так уж и много крови, а эта сцена — пожалуй, самая растлевающая, которую нам удалось наблюдать.

рейтинг очередной — в 2009 году уже пятой — видеоигре. На этот раз жертвой цензоров пала **CrimeCraft**, о которой мы писали в «Игромании» №10/2009 (и, играя довольно долго, ничего предосудительного, кроме, пожалуй, мужчины в одной лишь ковбойской шляпе и трусах, не обнаружили).

Дело в том, что видеоигры в Австралии не могут получить рейтинг выше, чем 15+, и, если критики находят, что продукт не предназначен для просмотра лицами младше пятнадцати лет, он получает статус RC (Refused Classification, «Отказано в рейтинге»), а значит, автоматически запрещается к продаже на территории Зеленого континента.

CrimeCraft не повезло сразу по нескольким причинам. Цензоров смутили «брызги красной крови, обозначающие успешный выстрел», «пятна крови, остающиеся на месте, где стоял раненый персонаж», неподцензурные названия некоторых ачивментов, похотливые танцы, которые может исполнять один персонаж по отношению к другому. Таким образом, CrimeCraft официально в Австралии не распространяется — наравне с **NecroVisioN**, **Sexy Poker**, **Risen** и полной версией **Left 4 Dead 2**.

Добрались и до Blizzard

World of Warcraft приноравливается к условно-бесплатным рельсам: в игре появилась возможность покупать петов за реальные деньги. На начало декабря питомцев было всего два — котенок, похожий на лича Kel'Thuzad, и панда-монах, напоминающая По из мультика «Кунг-фу Панда», — и продавались они по $10 каждый.

Blizzard не исключает, что к Новому году в магазине появятся новые петы — это будет зависеть исключительно от спроса на виртуальную живность. Пока она играет чисто косметическую роль и в бою никак не помогает (иначе Blizzard, несомненно, не обралась бы проблем с сотнями тысяч обвинений в торговле игровым балансом). Мы не исключаем, что питомцы будут очень по-

Коротко о важном

- Меньше чем за два месяца после релиза **Aion** в Европе и Северной Америке разошлась тиражом в 970 000 экземпляров. В то же время уже 3% от числа купивших коробку могут идти в магазин за новой: за одну только неделю ноября разработчики забанили 27 000 человек, торговавших внутриигровой валютой.
- Бета-тестирование **Guild Wars 2** начнется в 2010 году, а релиз состоится не раньше 2011-го.
- Зависший на стадии бета-тестирования онлайновый казуальный космосим **Nova Online**, обладатель розетки «Лучший дебют КРИ 2009», закрыт в ноябре. Вместе с игрой закрыта и компания-разработчик **OG Games**. Причина — кризис инвестиций.
- 24 ноября World of Warcraft исполнилось пять лет. За это время игра превратилась из хардкорной MMORPG в легкую казуальную забаву, была десятки раз признана самой лучшей и самой вредной видеоигрой мира и принесла сотни тысяч долларов китайским фармерам и американским психотерапевтам.
- Открытый бета-тест **Star Trek Online** (***StarTrekOnline.com***) начинается 12 января, и, если все пройдет нормально, в Европе игра появится 5 февраля.

В связи с перестановками в NCsoft новостей о Guild Wars 2 не было почти два года — и очень хорошо, что игра по-прежнему разрабатывается.

Интересно, почему Blizzard решила начать продажу внутриигровых вещей именно с петов (и всего двух!), а не с одежды?

пулярными, особенно первое время, однако цена в $10 кажется нам несколько завышенной — все-таки за эти деньги можно 20 дней играть в WoW, не вылезая.

Значит ли такой ход, что вскоре WoW или другая, секретная MMORPG компании станут условно-бесплатными? Возможно. Blizzard вполне может прощупывать, готов ли консервативный западный игрок тратить деньги на внутриигровые блага — пусть и чисто внешние. В Азии же, напомним, WoW давно работает не по подписке: там игроки платят за время, проведенное в Азероте.

Вселенная веры

Зимой-весной **Entertainment Arts Research** запустит браузерную игру **Universe of Faith** («Вселенная веры»), цель которой — «стимулировать переоценку ценностей онлайнового христианского комьюнити». Вообще Entertainment Arts Research — это американская компания, которая считает себя издателем и разработчиком, создающим инновационные трехмерные игры для широкой («консольной и казуальной») аудитории обеих Америк. Миссия компании — делать проекты, апеллирующие к выходцам из Африки, Азии и стран Карибского региона. Видеоигры компания считает отличным инструментом для обмена мнениями по насущным расовым, этическим и религиозным вопросам.

Разработка «Вселенной веры» обойдется в $2,5 млн (это в 10 раз больше, чем разработка клиентской, хотя и условно-бесплатной игры Funcom, и всего на треть меньше, чем масштабное противотабачное исследование профессора Прохорова, с которым мы разговаривали в «Игромании» №9/2009). О чем будет эта игра, пока не разглашается, однако президент компании Джонатан Эбанкс считает, что «Вселенная веры» снимет табу на разработку видеоигр, касающихся религиозных воззрений. Молись, Джонатан, чтобы она не разожгла новых споров!

Китайские мытарства возобновляются

Новый год — и новая сага о запрете **World of Warcraft** в Китае: у нас очередные вести с полей. Как вы помните, в начале июня 2009 года, когда закончился контракт неудачливого оператора **The9**, серверы WoW были остановлены — до момента, пока учетные записи не будут перенесены на компьютеры нового провайдера, **NetEase**. Больше месяца длились технические работы, еще некоторое время утрясались формальности с цензурой, а затем 30 июля правительство разрешило перезапустить игру — на первое время лишь в тестовом режиме и для тех, у кого уже были учетные записи. Еще полтора месяца WoW шел в тестовом режиме — оператор не брал с игроков денег, а Blizzard не получала новых фанатов, — пока, наконец, 19 сентября не было объявлено, что WoW разрешен в Китае официально. Первые доллары закапали на счет осчастливленного оператора...

Но не тут-то было. В тот же день Генеральная администрация по делам СМИ заявила, что никакого такого разрешения она NetEase не давала — и за такие выкрутасы можно и лицензии лишиться. И так бы оно, наверное, и случилось, если бы за NetEase не вступилось, представьте, Министерство культуры (с которого вся каша с костями и Рыцарями смерти и заварилась!). Как выяснилось, Министерство культуры и Генеральная администрация давно пытаются регулировать онлайновый рынок Китая совместно и зачастую отдают очень противоречивые указания, как в этот раз, — и пока правительственные структуры делят виртуальные просторы, китайцы наверстывают упущенное за лето.

Рыбалка не удалась

RuneScape не слишком популярна в России, но, учитывая ловкость наших хакеров, может, это и к лучшему?

Двадцатитрехлетний англичанин был арестован за поддержку фишинговых сайтов, с помощью которых воровались логины и пароли аккаунтов браузерной игры **RuneScape**. Издатель игры, **Jagex Games Studio**, заявил, что за кражу 95% аккаунтов отвечает горстка мошенников и щадить их компания не намерена.

Онлайновый вор был пойман сотрудниками Национальной полиции по киберпреступлениям (НПК) 24 ноября и ждет суда. Что ему грозит — пока не сообщается, однако, комментируя арест, представитель НПК заявил, что «люди, пытающиеся испортить игру других людей, могут быть признаны преступниками и привлечены к суду». ■

League of Legends

- **Жанр**
  Идеальный DotA-клон
- **Издатель**
  THQ
- **Разработчик**
  Riot Games
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 128 Кбит/с
- **Трафик**
  3-5 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.leagueoflegends.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Последнее время слова «клон» и «DotA» соседствуют в нашем журнале так часто, что в нескончаемых DotA-подражателях можно и запутаться. Но на самом деле внимания достойна лишь пара игр.

В 2003 году модификацию (а вернее, даже карту) **Defense of the Ancients** для **Warcraft 3** создал человек, скрывающийся под ником Eul. Карта оказалась невероятно популярна, многие ее подправляли и переделывали, пока, наконец, энтузиаст Стив Фик не создал версию **Defense of the Ancients: Allstars**, признанную в итоге лучшей (обновленные версии Allstars появляются до сих пор). Затем в 2009 году вышла **Demigod** — большая, дорогая и сказочно красивая стратегия Криса Тейлора, которого, похоже, больше волновала не механика, а возможность столкнуть на огромных поднебесных аренах величественных полубогов. К Demigod, как и к **Heroes of Newerth**, еще более дерзкому, но очень перспективному подражателю DotA, Стив и Eul не имеют никакого отношения.

Зато к **League of Legends** — онлайновой клиентской DotA-образной MMORPG, несомненно, достойной вашего внимания, руку мистер Фик приложил, — а вместе с ним были и Стив Мескон, администратор крупнейшего DotA-комьюнити ***www.dota-allstars.com***, и Стивен Сноу, продюсер **Total Annihilation** и **Dungeon Siege**, и Том Кэдвелл, дизайнер **Warcraft 3: The Frozen Throne** и **World of Warcraft**. Так что сегодня у нас своего рода «DotA от создателей DotA».

По чертежам

Вспышка интереса к знаменитой модификации легко объяснима. Концепция DotA идеально вписывается в современные RTS-тренды: никакого строительства, только прокачка персонажей, точечная тактика и минимум суеты. Проблема DotA-клонов в том, что оригинальную механику игры перекраивать никто не осмеливается. Даже в Demigod (подробное сравнение игр ищите на врезке) не было постановочного геймплея как такового. A League of Legends в этом плане еще скромнее — это точный, дословный пересказ DotA, в котором не обнаружилось ни одной собственной идеи.

Правила игры гениальны. Есть две команды по 3-5 игроков, у каждой команды — своя база. Лагерь состоит из фонтанчика, восстанавливающего здоровье, магазина, штаба и оборонительных вышек. Базы соединены тропинками (вдоль них тоже понатыканы вышки), по которым туда-сюда снуют генерируемые штабом миньоны — мелкие и слабые воины, они, как предполагается, и должны вытянуть всю войну. Помогают им подконтрольные игрокам герои (в LoL зовутся чемпионами), которые растут в уровнях и изучают новые заклинания. Задача — уничтожить базу противника.

Таким образом, League of Legends во многом соприкасается и с RTS, и с RPG. Вы управляете только одним героем, но в то же время вроде бы участвуете в стратегических битвах. Каждый раунд тут выглядит приблизительно следующим образом. Поначалу все чемпионы разбредаются по разным тропинкам и в сопровождении прихвостней-миньонов пытаются сжечь оборонительные вышки на подступах к базе врага. Где-то на середине пути они, естественно, встречаются с чемпионами противника, и все методично забрасывают друг

Визуально League of Legends совершенно неотличима от Heroes of Newerth.

Если вы полным составом добрались до базы противника, победа практически гарантирована.

На вдумчивую закупку времени обычно не хватает — в ход, как правило, идет сценарий «наращиваем ману, а дальше как получится».

друга файерболами. Погибшие герои возрождаются у себя на базе на специальном алтаре (можно, впрочем, вовремя надавить клавишу B, подождать восемь секунд и телепортироваться домой, не дав врагу заработать опыт на убийстве вашего чемпиона). Постепенно герои прокачиваются, файерболы становятся больше, и наконец какому-то счастливчику таки удается прогрызть путь к штабу оппонента. Его менее удачливые коллеги веселой гурьбой тут же сбегаются к месту прорыва, шумно сжигают базу врага — конец.

Это было легендарно!

В нашем грубом пересказе механика League of Legends, конечно, несколько скомкана. На деле на победу влияет великое множество факторов, которые нельзя не учитывать. Одна из ключевых вещей — на что вы тратите деньги своего чемпиона. За битвы в пределах раунда вам начисляют золото, которое можно потратить на предметы, дающие те или иные бонусы: например, на увеличиваю-щий силу удара топор. Или на сапоги-скороходы. Или на мощную броню. Или на плащи, кольца, рубины, амулеты, щиты, посохи — всего и не перечесть.

Золота к середине раунда тут обычно в избытке, но вас ограничивают два обстоятельства. Во-первых, инвентарь не резиновый, утащить с собой на сражение все сразу не получится. Во-вторых, предметы здесь складываются в специальные комплекты, что многократно увеличивает их характеристики. То есть три правильно подобранных предмета средней цены могут быть полезнее, чем забитый под завязку инвентарь из дорогущей, но неукомплектованной брони. Игра заботливо подсвечивает предметы, которые можно собрать в спецнабор: учитывая, что на закупку тут обычно отводится не больше двадцати секунд, это действительно важно.

Ну и, разумеется, герои делятся на классы. В League of Legends их пять. Танки полагаются на грубую силу, они могут парой-тройкой ударов разбросать по углам всех вражеских миньонов. У магов сильные заклинания и большой запас маны. Бойцы используют простое холодное оружие — мечи, топоры, копья. Ассасины умело орудуют луком и применяют точечную, направленную по большей части на вражеских чемпионов магию. Наконец, есть медики — класс поддержки. У каждого класса имеется четыре уникальных заклинания, на прокачку которых каждый новый уровень выделяется одно очко.

Благородный тон

Тонкость в том, что все вышесказанное в полной мере справедливо и для DotA. League of Legends действительно не предлагает ничего принципиально нового. Другое дело, что игра Riot Games — идеальный, мастерски сбалансированный клон, который доводит идеи Стива Фика чуть ли не до уровня каких-то фэнтезийных шахмат. Здесь нет ни одного лишнего предмета, ни одного неуместного заклинания, ни одного ненужного кустика на карте (хотя пока карт всего две).

Когда вы научитесь работать в команде, комбинировать заклинания, когда приметите для себя какие-то любимые комплекты предметов, будет уже не оторваться. При этом надо помнить, что уметь

Клонические войны

Чем League of Legends отличается от Demigod

	Demigod	League of Legends
Сеттинг	Абстрактный мир, населенный полубогами. Величественная архитектура, гигантизм, холодные тона.	Классическое «ушастое» фэнтези, слегка обработанное с помощью cel-shading: по сути, более технологичный Warcraft 3 с жирными контурами.
Герои	Все те же полубоги, которые делятся на два класса: генералы и убийцы.	Пять классов, бесчисленное множество аватаров. Внешне — эльфы, паладины, големы, духи, полноценный Толкин-комплект.
Карты	Прямое продолжение диковатой архитектуры: титанических размеров платформы, парящие где-то в небесах, завернутые узлами дороги.	Точные копии DotA: лес и тропинки.
Одиночный режим	Турнир из восьми слабо связанных друг с другом битв. С другой стороны, имеется более-менее продуманная мифология.	Представлен только обучением. Сюжетной предыстории нет в принципе.

Самые томительные секунды в League of Legends — от смерти до возрождения.

Если ваше здоровье на исходе, весь экран, за исключением интерфейса, становится черно-белым.

хорошо играть двумя разными классами в League of Legends — это почти как досконально изучить трех и более героев в **Street Fighter**. То есть почти невозможно.

Важно отметить: League of Legends — игра с человеческим лицом, она в отличие от оригинальной модификации не создает ощущения какого-то диковатого развлечения для кучки посвященных знатоков. Тут красивая графика, понятный с ходу интерфейс, по-хорошему пафосная озвучка.

А вот онлайновый сервис дружелюбным пока не назовешь. Чтобы подыскать вам команду, у него уходит минут пять-десять, при этом совершенно необязательно, что все попадут в игру — League of Legends любит зависать прямо в лобби, когда до начала матча остается три секунды. Сами игроки тоже немного отпугивают: новичков здесь не любят. Мы однажды отвлеклись буквально на минуту, случайно выдернув звуковой кабель из системного блока, — этого хватило, чтобы вызвать волну нецензурных возмущений в чате.

■■■

С появлением League of Legends скептики повторяют свой главный довод — «Зачем нужна игра, похожая на DotA, когда есть сама DotA?» — по сто раз на дню. Согласны, League of Legends — это, по сути, та же самая карта, которая теперь обзавелась полноценным онлайновым сервисом и не требует **Warcraft 3**.

Удобно, но для тех, кто не питает к соответствующей модификации особых чувств, довольно бессмысленно. Поэтому, с одной стороны, ценность League of Legends как самостоятельной игры стремится к нулю. С другой стороны, *так* грамотно сбалансировать такую глубокую стратегическую RPG — уже достижение. Насколько целесообразно переезжать сюда, если у вас за плечами пять лет глубокого изучения самой DotA: Allstars, — вопрос открытый, но попытаться в любом случае стоит: денег у вас за это не возьмут. ■

Изображая «Доту»

Помимо League of Legends, Demigod и Heroes of Newerth, есть еще как минимум две игры, копирующие знаменитый мод.

Dungeon Party

Dungeon Party стилистически похожа на грядущую **Deathspank** Рона Гилберта — такое пародийное гротескное фэнтези. Сами правила не то чтобы копируют DotA от и до. Завязка тут другая: две команды по пять человек бегают по подземельям в поисках сундуков с сокровищами, и кто первый притащит драгоценности к себе в логово — тот и победил. Но, поиграв час-другой, начинаешь понимать, чем вдохновлялись авторы: в Dungeon Party невероятно похожи классы, заклинания, да и темп игры в целом. Главное помнить — по подземельям расставлено множество ловушек!

Avalon Heroes

С **Avalon Heroes** ситуация сложнее. Забавного сеттинга тут нет — это клон DotA с серьезным фэнтезийным лицом, и он вступает в прямой конфликт с League of Legends. Avalon очень похожа на DotA, только тут всего больше: множество героев (около сотни!), уникальные заклинания и даже одиночный режим для каждого, онлайновые PvP-матчи с рейтинговыми таблицами. Сейчас Avalon в стадии бета-теста, но не совсем понятно, кому игра с таким-то арт-дирекшеном (см. скриншот) нужна в 2010 году.

ДОЖДАЛИСЬ?

Вылизанная до блеска DotA, не требующая для запуска Warcraft 3.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 8,0
ОТЛИЧНО

не ошибиться с выбором
из первых рук
бесплатный софт и игры
xbox 360
ps3
новый
помещается в карман
в два раза чаще
журнал
суперцена
в два раза дешевле
удобный формат
от создателей
новости
«игромании»
игромания лайт
два раза в месяц
в продаже
подробности на igromania.ru
рекомендации
dvd в каждом номере
pc
wii
дешевле любого другого журнала
в разработке
psp
ничего лишнего
8 гб видео
мультиплатформенность
nintendo ds
разброс мнений
коды
видеомания
пасхалки
железные новинки
рецензии
видеообзоры
релизы
конкурсы
игра за минуту

Степан Селищев, Алексей Макаренков

TEEWORLDS

Жанр
Командный платформер

Издатель/разработчик
Teeworlds

Бизнес-модель
Бесплатная

Скорость связи
От 128 Кбит/с

Трафик
2-5 Мб/час

Сайт игры
www.teeworlds.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Вы когда-нибудь задумывались, что бы случилось, если герой русской народной сказки Колобок путешествовал не налегке, а запасся внушительным арсеналом оружия? Зайцу, волку и лисе точно бы не поздоровилось!

В **Teeworlds**, к сожалению, все эти представители среднерусской фауны отсутствуют, зато есть множество вооруженных колобков, бьющихся на виртуальных аренах не на жизнь, а на смерть. Геймплей предельно прост. Вид сбоку, на плоском, как доска, уровне сходятся в схватке милитаризованные бойцы-кругляши. Управляя одним таким шариком, вам нужно свести на нет поголовье врагов, которыми управляют другие игроки.

По механике Teeworlds во многом напоминает другие онлайновые платформеры — **Quake 2D**, **Soldat** (***www.soldat.pl***), **Counter-Strike 2D** (***www.cs2d.com***). Но есть несколько принципиальных отличий. Физика здесь намного динамичней: не так заметна инерция, герои перемещаются значительно быстрее, скорость стрельбы — зашкаливает. Помимо этого у каждого колобка в арсенале есть крюк, с помощью которого он может цепляться за стены, выступы и даже других колобков: зацепились, подтянулись, раскачались и на огромной скорости со свистом полетели вперед.

В результате игра больше всего напоминает сюрреалистический сон Джека-потрошителя. По небольшому уровню с дикими визгами и улюлюканьем носится ватага колобков-убийц, они мутузят друг друга огромными деревянными молотками, стреляют из дробовиков и бластеров, швыряются гранатами, а иногда, включив режим камикадзе, начинают шинковать своих собратьев острыми, как бритва, катанами. И все это — в ярком, сочном, мультяшном антураже: новогодний лес с гирляндами и елочными игрушками, уютные солнечные лужайки, горные пейзажи.

При этом режимов игры всего три — дефматч, командный дефматч и захват флага. Уровней — кот наплакал. Разнообразием оружия нас тоже не балуют. Несмотря на весь свой драйв и безбашенность, с таким набором недостатков Teeworlds могла бы надоесть буквально за несколько дней. Если бы не одно но: каждая арена спроектирована специально под использование упомянутого крюка-цеплялки. Через пару часов игры вы начинаете замечать, что существуют акробатические приемы, позволяющие перемещаться по уровню в три-четыре раза быстрее, чем это делают новички. Появляется стимул осваивать непростую технику владения крюком — и, когда вы изучите азы этого искусства, игра заиграет для вас новыми красками. Вы будете проноситься над головами вражеских колобков, разряжая в них весь заряд своего дробовика, научитесь совершать перевороты в воздухе и забрасывать противников гранатами, карабкаясь по стенам. Выучив все закоулки CTF-уровней, будете воровать флаг за считанные секунды и затем словно Тарзан нестись с ним обратно, минуя все вражеские заслоны.

■■■

А к тому моменту, как вы освоите все игровые уровни, разработчики обязательно подкинут новую пачку арен: Teeworlds постоянно развивается, обновления выходят раз в несколько месяцев, да и поклонники игры не дремлют — с помощью редактора уровней они постоянно создают карты и даже дополнительные режимы игры. Мы лишь надеемся, что в следующем апдейте авторы все же добавят несколько новых стволов и... бензопилу. Потому что возможность пустить противников на мучной фарш — это то, чего Teeworlds не хватает больше всего. ■

Когда на самой маленькой арене сходится больше десяти колобков, вместо тактических боев начинается беспощадная бойня.

Разбросанные по аренам щиты позволяют немного продлить жизнь своего колобка.

ДОЖДАЛИСЬ?

Увлекательная бойня в исполнении разноцветных колобков. Строго в онлайне и, увы, без бензопилы.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
8,0
ОТЛИЧНО

Курорт, да и только

Маги света, самураи, строители, демоны, люди-волки и лучники — кажется, что они не могут существовать вместе в одном мире. Но, как показывает MMORPG **NosTale** (***www.nostale.ru***), возможно все. Ведь на ее просторах успешно уживаются и не такие разные герои. Неудивительно, что в таком разностороннем окружении возможностей тоже полно.

Хочется помахать катаной направо и налево? Или показать всему миру, что стрела в глаз — очень веский аргумент? А может быть, вы просто мечтаете отдохнуть от постоянных сражений и преспокойно устроиться на своем участке, попивая коктейли? Прыгайте в во-он тот портал...

По выкройке

По части игрового процесса **NosTale** не слишком отличается от многих других MMORPG. Мы путешествуем по очередному фэнтезийному миру, растем в уровнях, зарабатываем деньги и новые титулы.

Основной способ развития — шинковка монстров. Бои слегка напоминают замедленную версию **Diablo**: закликиваем врага, изредка крича «Шо-орюкен!» и радуя его классовым умением. Любители передачи «В мире животных» могут попробовать приручить какую-нибудь зверюгу, — но для этого она должна быть много слабее вас. Поклонники острых ощущений могут выйти на гладиаторский бой против другого игрока — это весело и дает много пищи для размышлений в духе «Моя катана острее его катаны!».

Если же враждовать с другими игроками не хочется, можно собрать соратников и создать так называемую Семью, аналог клана из других игр. Донам Корлеоне есть где развернуться...

Беготня по поручениям

Но не одними сражениями можно продвинуться по карьерной лестнице. Задания, которые норовит выдать каждый встречный, тоже подкинут герою не один уровень. Бегать можно по сюжетным и второстепенным поручениям — у каждого героя своя история в игровом мире. Сценарий поделен на длинные акты, перед каждым есть красивый ролик, словно нарисованный вручную. Начинается все с простого восстания шахтеров, а под конец трансформируется в интригу уровня знаменитой фразы «Люк, я твой отец!». Нельзя сказать, чтобы история блистала оригинальностью, но она вполне способна на эффект «Ну все, вот эту миссию выполню и спать».

Но никто не столкнется с монстрами намного сильнее себя: большинство заданий ограничено по уровню и штурмовать цитадель очередного Темного Властелина™/Саурона™/Злого Мага™ (нужное подчеркнуть) простым искателем приключений никак не получится.

Классовое равенство

Начинает любой герой простым искателем приключений, и лишь через много уровней он становится воином, магом или лучником. Ну а дальше любую профессию можно развить в нескольких направлениях.

Правда, потребует это недюжинных усилий — кроме достижения определенного уровня, потребуется еще и смотаться за тридевять земель, чтобы добыть там карту специалиста. Перед этим лучше запастись едой для питомца и аптечками: в походе нужно уничтожить множество врагов и разгадать несколько непростых загадок. До уровня **Silent Hill 2** им, конечно, далеко, но напрячь извилины точно придется. Дадим небольшую подсказку: монстры — далеко не то, чем кажутся... Но дело того стоит, да и отличаются профессии действительно сильно. Подкрадываться к врагам а-ля Сэм Фишер в обличье убийцы — совсем не то же самое, что читать молитвы в образе мага света!

Особняк — каждому!

Если же вы натура пацифистская и на войну идти совершенно не хочется, можно отвлечься от насущных забот, обустраивая себе гнездышко. Достигнув определенного уровня и поднакопив деньжат, можно выкупить собственный небольшой остров.

Ну а там воображение ваше ничем не ограничено. Участок можно обустроить как душе угодно: засадить густым лесом, построить роскошный особняк и украшать его полжизни, а то и вовсе разбить там дорогущий курорт. Естественно, любоваться красотой сможете не только вы — всегда можно пригласить на островок друзей и скоротать с ними вечерок, сыграв в одну из четырех мини-игр. За победу в таких развлечениях вам даются предметы, которые затем используются... правильно, для украшения участка. Вот так-то.

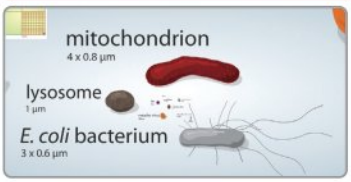
реклама

Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Больше? Меньше!

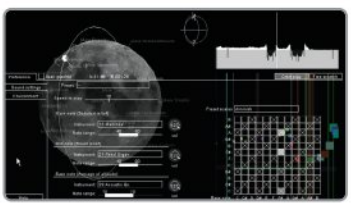


http://learn.genetics.utah.edu/content/begin/cells/scale

Каждый человек приблизительно представляет себе, что значит большое и маленькое. Эверест — большой, горка песка по сравнению с ним — маленькая. А по сравнению с горкой песка невеличкой выглядит муравей или гусеница. Но вот когда речь заходит о вещах, неразличимых невооруженным глазом, многие теряются. Насколько клетка человеческого тела меньше кофейного зерна? А хромосома? Она больше или меньше, скажем, вирусов или антитела? Можно, конечно, залезть в справочник и сравнить указанные там размеры, но куда проще, а главное — интересней, воспользоваться флэшкой **Cell Size and Scale**. Перемещая небольшой бегунок внизу экрана, вы увидите, как соотносятся размеры некоторых объектов микромира. После этого вы уж точно не станете уверять учительницу химии, что молекула глюкозы «ну, она такая... чуть поменьше сперматозоида».

Кстати, еще одна крайне интересная шкала проживает на сайте Nikon. Прямая ссылка — ***www.nikon.com/about/feelnikon/universcale/index_f.htm***. Здесь сравнивается размер объектов, начиная с микроуровня и заканчивая целыми планетами и даже звездами. По каждому — дана небольшая, но интересная справка.

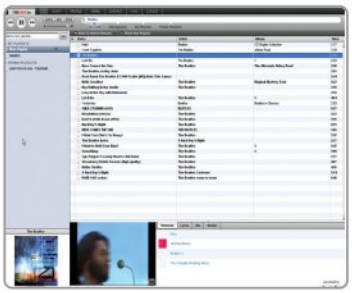
Музыкальная Луна



http://wms.selene.jaxa.jp/selene_sok/moonbell/moonbell_en.html

Мы уже не раз рассказывали вам о графических музыкальных генераторах — флэш-приложениях, которые умеют на основе картинки или какого-то графика на лету создавать простенькие (а иногда и довольно сложные) мелодии. Например, относительно недавно мы говорили о сайте **Visual Composer** (***www.typorganism.com/visualcompose***) и флэш-комплексе **Desktop Blues** (***www.desktopblues.lichtlabor.ch***). Но **Moonbell** по оригинальности заткнет за пояс любой другой похожий сервис. Дело в том, что этот генератор создает музыку на основе... лунной поверхности. Данные берутся из записи, сделанной японским лунным спутником Кагуя. В зависимости от высоты лунной поверхности выстраивается и звучание. Траекторию движения спутника, а следовательно и мелодию, можно менять, выбирать различные инструменты, изменять ритм и тональность. Правда, как ни регулируй хитрые настройки, все равно получается довольно противная какофония. Но так уж звучит Луна...

Виртуальные плейлисты



www.tuberadio.fm

TubeRadio — это очень удобный составитель плейлистов для музыкальных роликов с YouTube. Вы задаете поиск по названию группы или исполнителю, а затем в появившемся списке помечаете те ролики, которые хотите добавить в свою коллекцию. После этого их можно запустить всего одним кликом мышки (удалять и добавлять новые — так же просто). Свой плейлист можно вывесить во всеобщий доступ, а заодно посмотреть, что именно слушают другие участники TubeRadio. Помимо этого у сайта есть еще множество дополнительных удобных функций вроде поиска музыки похожих жанров, размещения ссылок на ролики в вашем блоге или, скажем, получение прямой ссылки на «Амазон», где любимую музыку можно заказать с доставкой на дом.

Только файлы

http://findthatfile.com

Для того чтобы найти нужный файл в современных поисковиках, нужно предпринять целую уйму ненужных и рутинных действий. Задать контекст поиска, провести сортировку результатов, а потом еще и там несколько минут потратить, чтобы отделить зерна от плевел: обязательно ссылка на описание попадется, а не на конкретную программу, музыку, видео или что вы там еще искали.

Find That File избавит вас от этой головной боли. Этот поисковик ищет исключительно файлы. Ничего больше. Ищейка выуживает их из торрентов, публичных хостингов, файлохранилищ и прочих мест, где может спрятаться самый неуловимый файлик.

Два в одном

http://nicesharing.com

Сайт **Nice Sharing** создан всего для одной очень интересной вещи. Он позволяет открыть в одном окне одновременно... два сайта. Слева будет располагаться один, справа — второй. Мы поначалу долго гадали, для чего это может понадобиться, а потом нашли два очень интересных применения. Во-первых, таким образом можно сравнивать два похожих по функционалу сайта, находя на каждом недочеты и нестандартные решения. Во-вторых, с двумя сайтами на экране очень удобно организовывать своеобразные презентации. Скажем, запускаете слева какой-нибудь музыкальный клип, а справа пускаете слайд-шоу. Nice Sharing умеет запоминать расположение и размер окон (достаточно сгенерировать уникальную ссылку), так что можете делиться результатами своих выкрутас с друзьями.

Степан Селищев

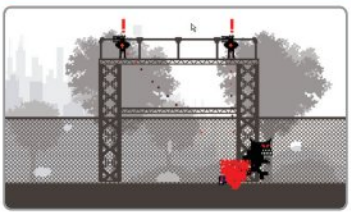
ФЛЭШ ИГРЫ

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

На оборотня с кулаками



www.hypegames.com/action/4824/a-werewolf-thriller.html

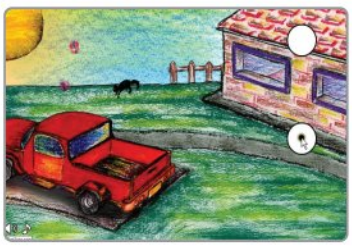
После того как сына главного героя игры **Werewolf Thriller** похитили злобные оборотни, он поклялся разыскать свое чадо, а заодно отомстить вервольфам. Месть вышла кровной, а точнее — кровавой. Наш герой не разменивается по мелочам: он приседает, а затем длинным тигриным прыжком накидывается на любого попавшегося на пути оборотня и с помощью кулаков превращает его в жидкий фарш. Единственная проблема — если рядом окажется еще хотя бы один монстр, он «заметит» героя насмерть, пока тот будет разбираться с первой тварью. В итоге игра из кровавого экшена иногда превращается в сложную логическую аркаду, в которой надо использовать режим невидимости, выманивать противника в укромное место и уже там показывать ему кузькину мать.

Приплюсуйте ко всему этому стилизованную пиксельную графику, приятную озвучку и многочисленные постановочные моменты (например, иногда герой, схватив оборотня, вылетает с ним через открытое окно, падает с пятого этажа и с грохотом впечатывает монстра в крышу припаркованного автомобиля) и получите один из лучших флэш-платформеров уходящего года. Жаль только, что игра очень коротка, — разработчики обещают продолжение, ждем с нетерпением.

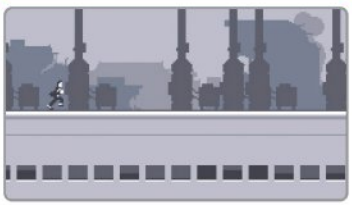
Кошка в окошке

www.newgrounds.com/portal/view/517677

Определить жанр **Adventurous Eric** невозможно. С одной стороны — это квест. Но никаких головоломок вам решать не придется. С другой — аркада, но никакого прямого управления персонажами здесь не предусмотрено. По сути, вы смотрите очень красивый (стилизованный под рисунок, сделанный цветными карандашами) интерактивный флэш-мультфильм, в котором забавный черный кот путешествует по дому и прилегающим окрестностям. Вот только для того, чтобы кот совершал действия, вам нужно очень точно проводить курсор мыши по лабиринту окошек. В общем, лучше один раз попробовать самому, чем пытаться понять из описания, насколько это интересно и оригинально.



Настоящий паркур



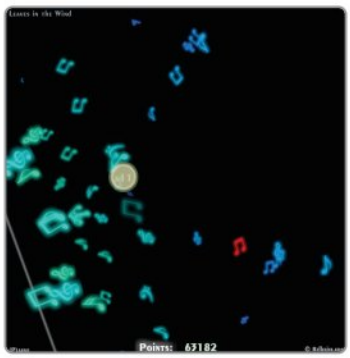
www.canabalt.com

Canabalt — это наглядный пример для всех разработчиков, как надо делать игры про паркур. Здесь нет каких-то сложных элементов и акробатических приемов, зато есть драйв, бешеная динамика и постоянное чувство полета. Клавиша управления всего одна, прыжок, но когда вы будете нажимать ее, вам постоянно будет казаться, словно вы с чудовищной силой отталкиваетесь от земли и взмываете в воздух.

Поймай музыку

www.tastyplay.com/games/action/19/2/408/music-catch-2.html

Для того чтобы играть в **Music Catch 2**, в отличие от Guitar Hero или Rock Band, не нужны ни слух, ни чувство ритма. Нужна только любовь к музыке и... мышка. Под чудесные мелодии вы наблюдаете за таинством, происходящим на экране, и вносите



в это графическое великолепие свой скромный вклад. В большинстве случаев вам просто нужно ловить нотки нужного цвета. На самом деле элементы игры иногда даже немного мешают наслаждаться картинкой и музыкой. Хочется отвести курсор в самый угол экрана и просто смотреть и слушать.

Не мишки на велосипеде...

www.addictinggames.com/cyclomaniacs.html

Гоняться в развеселый велосипедный симулятор вдвойне забавней, если в качестве велосипедистов выступают различные известные личности. Чарли Чаплин, Элвис Пресли, Джек Воробей... **Cyclomaniacs** как раз и дает нам такую возможность. Летаем по всему миру, участвуем в заездах, зарабатываем очки, на которые открываем все новых и новых героев. Главное не увлечься выполнением трюков на трассе: основная задача тут все же — прийти первым к финишу. ■

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Дед Мороз давно сменил престарелых оленей на «Ламборджини» и уже мчится на всех порах. Во-первых, всех с наступающим! Счастья, удачи, сбытья мечт, реализации задуманного и просто игровых успехов в грядущем году. Пускай исполнится все, что вы себе сами намечтали. Во-вторых, мы вам немного в этом поможем — для всех авторов писем новогодней почты у нас припасены новогодние подарки. Где-то тут по соседству... можете разбирать.

Прежде чем перейти собственно к разбору ваших писем, еще немного о важном. Начиная уже с этого номера мы со Светой немного реформируем рубрику. Последние полгода мы чаще всего беседовали с вами о вещах, мало связанных с журналом, обсуждали некие общеигровые, а иногда и откровенно неигровые темы. Это все замечательно. Но в последнее время нам все чаще приходят интереснейшие вопросы, связанные с конкретными журнальными статьями.

Многие такие вопросы расширяют, дополняют и даже позволяют взглянуть под необычным углом на статьи, опубликованные в рубриках «В разработке», «Вердикт», Special, «Железный цех»... С этого момента мы будем стараться побольше отвечать именно на такие письма. Это даст вам замечательную возможность прямо со страниц журнала пообсуждать с нами самые злободневные темы. И не только с нами, но и с самими авторами статей, а иногда с разработчиками и издателями игр — мы по возможности будем привлекать и их к ответам на ваши вопросы.

Единственное условие — вопросы должны быть общеинтересными. То есть если у нас в номере было, допустим, интервью с Якубом Дворски, то вы вполне можете прислать нам на следующий номер вопрос о том, как именно Якуб придумывал миры «Машинариума» и «Самороста», как ему удается делать такие шедевры почти в одиночку и можно ли зарабатывать на жизнь, создавая инди-квесты. Вполне может случиться, что мы снова свяжемся с Якубом и он прямо со страниц журнала ответит на ваши вопросы.

А вот спрашивать, каким цветом рисовалась левая нога робота Йозефа — точно не нужно. Про такие нюансы узнавать будет совершенно неинтересно.

Но и старый формат писем — про редакцию, игры, околоигровую индустрию и так далее — тоже никуда не денется.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

С наступающим Новым годом! В смысле, привет, мои дорогие читатели! В этой предновогодней суете совсем не хочется думать о работе. Неведомая сила манит меня не в офис, а по магазинам, за подарками и всяческой новогодней мишурой. А если учесть, что 2010 год — это год Тигра, то и на тигрятинку потянуло. Не знаю, как вы, но лично я от тигров в восторге. Красивейший зверь.

Так что помимо игровых успехов, компьютерного счастья и светлого интернет-будущего в этом году я пожелаю вам всем еще и побольше тигров в самых разных играх. Ведь эти замечательные звери отчего-то встречаются в виртуальном мире не так уж часто.

Еще раз всех вас с наступающим, крепко всех обнимаю — и давайте уже переходить непосредственно к вашим письмам.

ПИСЬМО НОМЕРА

ИЗ ОГНЯ ДА В ПОЛЫМЯ

Привет, Света. Привет, Старпом. Пару лет назад в «Почте» вы уже разбирали половой вопрос в играх. Чем женщины отличаются от мужчин, каков стиль игры у первых и вторых, как девочки реагируют на экстремальные ситуации в шутерах и почему матерые самцы на те же самые ситуации реагируют совершенно иначе. Я бы не стал поднимать тему вновь, если бы не наткнулся в интернете на очень интересное исследование.

Компания PC Tools, создающая антивирусы и файерволы, по результатам многолетних наблюдений сделала вот какой вывод. Регистрируя аккаунты на различных веб-сервисах, почтовых службах и аськах, почти половина представителей сильного пола используют один и тот же пароль, а зачастую и логин. То есть хакер, узнав пароль, скажем, от почты, тут же получает доступ и к аське, и к игровым аккаунтам, а иногда и к веб-кошелькам. Среди женщин же столь неосторожных — куда меньше, около 25%. Слабый пол предпочитает перестраховаться и почти всегда придумывает разные логины/пароли.

Что самое интересное. В среднем женщины куда менее подкованные в интернет-защите. Большинство из них даже не знают, что такое брандмауэр, но это не мешает им быть куда более разумными при регистрации. Мужчины же наоборот — все знают, все понимают, но все равно продолжают гнуть свою линию. В результате им от компьютерных хулиганов достается куда сильнее.

Еще PC Tools выяснили, что значительная часть мужчин бесстрашно запускают exe-файлы, приаттаченные к письмам от неизвестных адресатов. А это уже, согласитесь, полное безрассудство. Женщины же чаще всего такие письма вообще удаляют.

Так в чем же дело? Мужчины больше знают, больше понимают (в среднем, конечно), но все равно лезут на рожон. Почему так? Я ведь и за собой то же самое наблюдаю, но объяснить не могу. — *Андрей Груздев (Москва)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (АТАКОВАЛ МЕЛЬНИЦЫ С ТЫЛА)

Вопрос кажется простым только на первый взгляд. Долго сидел, рылся в бороде, размышляя, как бы на него правильнее ответить. И решил вернуться к самым истокам. К первопричинам, почему мужчины стали мужчинами, а женщины женщинами. Потому что именно в этих эволюционных корнях и кроется ответ.

Если утрировать, то история полов шла примерно по следующему пути. Изначально разнополости в природе вообще не существовало. Помните из уроков биологии? Гермафродиты, конъюгация... А потом в какой-то момент вдруг — бац — и возникли самцы и самки.

В учебнике не сказано, с чего вдруг случилась такая метаморфоза. А ведь это очень важно! Почему природе понадобилось это разделение? Причина в следующем. Любому виду живых организмов, чтобы развиваться, нужно постоянно захватывать новые территории. Если будешь сидеть на одном месте, рано или поздно слопаешь все вкусное и вымрешь от голода (ну или от недостатка еще какого-то ресурса). А возможно, в десяти шагах от тебя лежали несметные залежи пищи, только ты не удосужился их найти.

Поэтому живые организмы постоянно находятся в поиске — выискивают, вынюхивают все новые и новые ресурсы. Но этот процесс сопряжен с серьезными опасностями. Ресурсы всегда располагаются на неизведанной территории. Мало ли что там может встретиться? Хищники, неблагоприятные условия среды, другие такие же, как ты, искатели, которые готовы до последней капли крови сражаться за кусочек обглоданной кости...

Возникла дилемма. С одной стороны, чтобы выжить, надо постоянно расширять свою зону влияния. С другой — вести постоянную экспансию опасно для жизни. Природа поступила хитро. Она разделила каждый вид на две части. Одна — самцы — ведет постоянный поиск, выступая эдаким проводником биологического вида в светлое будущее. Вторая половинка — самки, и это гарантия выживания. Самки перебираются на новую территорию и к новым ресурсам, открытым самцами, только когда станет ясно, что никакой опасности там нет. Если же куча самцов на новой территории погибнет, то самки туда не

сунутся: а для продолжения рода много самцов и не нужно, в случае чего даже один самец сможет наплодить детей столько, сколько нужно.

Различия в поведении современных женщин и мужчин кроются как раз вот в этом базовом принципе, сформировавшемся многие миллионы лет назад. Женщины — хранители очага, семейного уюта. Они по природе своей очень осторожны, предусмотрительны и рассудительны (что бы мужчины на этот счет ни думали). Есть и минусы — в среднем у женщин чуть ниже обучаемость, скорость реакции и принятия решений. Просто потому, что эти черты им не так уж и нужны. Еще бы, ведь есть мужчины!

Мужчины же, напротив, в среднем куда более безрассудны, безбашенны, авантюристы по натуре. Расплачиваются они (ну, то есть мы) за это меньшим сроком жизни, кучей травм, болячек и множеством других неудобств, от которых женщины избавлены.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ХРАНИЛА ТЕПЛО ДОМАШНЕГО ОЧАГА)

Бедный, бедный Старпомчик... Как же тебе тяжело живется с таким грузом знаний... Хнык-хнык... Давай я тебя пожалею.

А если серьезно, то совершенно неважно — почему, главное, что женщины на самом деле осторожней и внимательней мужчин. Насчет скорости реакции соглашусь, а вот про обучаемость не согласна в корне. Ты под этим словом подразумеваешь скорость усвоения информации. И тут — да, мужчины быстрее. Но обучаемость — это еще и глубина изучения вопроса. И тут многие женщины дадут фору большинству мужчин. Никогда не замечал, как в магазинах мы выбираем кухонную утварь? Там, где вы говорите «да ладно, берем вот эту сковородку/комбайн/терку», мы досконально выясним, чем эта отличается от вон той, и только если убедимся, что эта действительно лучше, идем на кассу?!

ПИСЬМО №1

НОВОГОДНИЕ ПОКАТУШКИ

Привет, дорогая «Игромания» в целом и ведущие «Почты» в частности. Я нисколько не сомневаюсь, что поздравления с Новым годом приходят вам в редакцию в огромных количествах. А еще я уверен, что почти все они прилетают ближе к концу декабря. Мало кто помнит, что номер сдается заранее. Я помню, поэтому уже сейчас хочу поздравить вас и всех читателей журнала с наступающим.

Побольше нам всем игр в этом году, хороших и разных! Побольше фана и веселья! Пускай разработчики хотя бы на двенадцать месяцев забудут о том, что из людей надо вытягивать деньги, и вспомнят о том, что им надо дарить радость своими играми! Пускай «Игромания» станет потолще, а стоить будет поменьше! И еще — пускай вы прочитаете это поздравление прямо перед Новым годом и улыбнетесь.

А теперь маленький вопрос, чтобы было на что отвечать. Света, Алексей, я уверен, что вы вне работы увлекаетесь не только компьютерами и играми. Слышал, что Старпом — турист, что Света, кажется, химик. Вот в этой своей неигроманской жизни вы пропагандируете игры и журнал? Я, например, вольный извозчик, попросту — таксист, работающий только сам на себя. И за бутылочкой пивка (не бойтесь, пьяным за руль я не сяду никогда и ни за что) люблю порассуждать с людьми, даже никогда не сидевшими за баранкой, о прелестях моей трудной, но все же очень интересной работы. А водителей я иногда даже соблазняю бросить свою основную работу и заняться таксованием. А у вас как? — *Павел Гнедко (Москва)*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПЛЯСАЛА У ЕЛОЧКИ)

Павел, спасибо вам огромное. Мы уже всех поздравили во вступительном слове, но еще раз — с наступающим! Да, вы совершенно правы: поздравления всегда прилетают ближе к праздникам, а вы вот вспомнили и поздравили заранее, подняли нам новогоднее настроение почти за месяц до праздника, в такой важный момент.

Насчет пропаганды скажу так. Я даже с друзьями и знакомыми, которые ни во что, кроме «Сапера» и пасьянса-косынки никогда не играли, об играх часто разговариваю. Рассказываю, что интересного вышло, куда движется индустрия. Причем люди обычно сами про все это спрашивают, зная, где я работаю.

Вот только называть это пропагандой я бы не стала. Слово с каким-то негативным оттенком. Я же просто с людьми общаюсь, а не пытаюсь насильно приобщить их к играм. Кто захочет, сам начнет играть. Заставлять я никого никогда не стала бы. Но мне очень приятно, когда я установлю у себя на компьютере какую-нибудь новую игру и весь офис (тут вы угадали, на основной работе мои коллеги — химики) сбегается посмотреть/поиграть. Последний раз такое было с «Машинариумом».

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ТРАВИЛ БАЙКИ У КОСТРА)

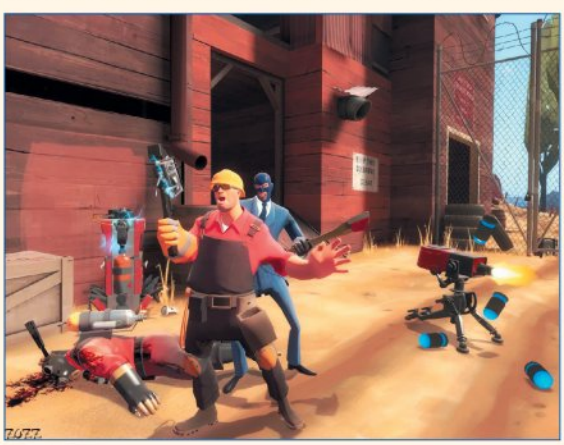
Пропагандировать надо тогда, когда чего-то у кого-то нет, а ты хочешь, чтобы было. Игры и игровая индустрия — сродни хобби. Либо нравится, либо нет. Пропагандой пускай издатели занимаются, это им важно продажи делать. А мы делаем журнал для тех, кто уже в теме. Так что пропагандировать нечего, все вы — уже игроки, объяснять вам, насколько игры — это здорово, не нужно. Поэтому можно расслабиться и в интересной форме разговаривать на общую для нас тему. В формате журнала, сайта или еще как-то — неважно.

Для меня игры — это именно увлечение, которое я сделал своей работой. У большинства моих коллег по журналу — точно такой же подход. И поэтому никакой «внеигроманской» жизни для нас не существует. Это такая же часть жизни, как и любая другая. Если людям интересно общаться на тему игр, я с ними на эту тему с удовольствием общаюсь, если не интересно — общаемся на другие общие темы.

ПИСЬМО №2

НА ИГЛЕ ЖЕЛЕЗНОГО ПРОГРЕССА

Прочитала в только что вышедшем номере вашу статью «AMD бьет первой» и в очередной раз задумался. А за счет чего живут производители железа? Нет, я не о том спрашиваю, на чем они зарабатывают — это понятно, на продаже комплектующих. А почему комплектующие расходятся такими большими тиражами? Все дело в играх? Именно ради них мы кормим хардварных производителей? Или не только? Есть ведь, наверное, еще какие-то факторы, которые стимулируют железоэволюцию? Какие? — *Никита Смуглянов (Санкт-Петербург)*



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАЗОГРЕВАЛА ВИДЕОКАРТУ ДО КОМНАТНОЙ ТЕМПЕРАТУРЫ)

Факторов, благодаря которым железо постоянно развивается, а его производители наращивают жирок, довольно много. В мощных компьютерах нуждаются крупные предприятия, которые закупают их обычно оптово и зачастую уже в сборке. Не отстают от них и провайдеры, которые стремятся сделать свои сервисы быстрее, чем у конкурентов. Дизайнерские студии тоже идут в ногу со временем и покупают самое топовое железо. А ведь есть еще киноиндустрия, телевидение, художники... В общем, рынок сбыта имеется, причем немаленький. Но компьютерные игры все же, на мой взгляд, остаются основной причиной, почему железо обновляется так быстро. Уж когда речь заходит о видеокартах.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (НЕДОВОЛЬНО ВЗИРАЛ НА СВОЙ СИСТЕМНИК)

Давайте не будем забывать еще и о такой расчудесной черте человеческого характера, как желание выглядеть круче всех. Это далеко не последний фактор, почему многие обновляют железо. Можно похвастаться перед друзьями, помериться, так сказать, системниками. Только среди моих знакомых таких людей наберется десятка два. А представляете, сколько таких в мировом масштабе?

Причем зачастую эти люди в игры-то не играют, а компьютер используют только как печатную машинку и окно в интернет. Могли бы спокойно обходиться машинами пятилетней давности, но им нужно знать, что у них стоит самое распоследнее железо, что есть на рынке. Такая вот своеобразная железомания.

ПИСЬМО №3

ПОЧЕМУ ШТОРМИТ МЫШЕК

Привет, Света и Алексей. Я прочитал вашу статью про мышки в новом номере «Игромании». Первый раз читал такую большую статью — по сути, про одну-единственную мышь, и было интересно. Думал, сплошные рассусоливания будут, а вы только про самое нужное рассказали, да еще и очень интересно. У меня никогда профессиональной геймерской мыши не было. Неужели разница так велика, как вы пишете? Или вы это для красного словца загнули, чтобы привлечь внимание? Давайте на чистоту, хорошо? — *Алексей Дмитриев (Москва)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (КОРМИЛ МЫШЕК СЫРОМ)

Очень хочется ответить однозначно: мол, да, именно так дела и обстоят. Но не получится. Потому что все намного сложнее. Вот представьте себе, что вы хотите научиться кататься на велосипеде. Или даже умеете уже кататься, просто делаете это очень редко. Если вам купить велосипед начального уровня за $200 и профессиональный байк за $3000, то разницу вы, безусловно, почувствуете. Но только на уровне «ну да, кажется, этот, что подороже, покруче будет. Чем лучше — не пойму, выглядит посимпатичней, педали вроде бы крутятся полегче».

Человек же, который катается много лет кряду, причем не просто катается, а еще и постоянно развивает свое мастерство (допустим, увлекается велотриалом или даунхилом), разницу ощутит сразу и сможет прямо по полочкам разложить, чем байк за три тысячи лучше байка за двести долларов.

Вот и с мышами так же. Если вы играете мало. Или много, но не совершенствуете свое мастерство, а просто «часок гамаете после ужина», то покупать профессиональную игровую мышь вам не нужно. Вам с ней будет немного удобней, но и только. На все 100% вы ее потенциал использовать не сможете, да и на 50% вряд ли.

Если же собираетесь развиваться в каком-то жанре игр, например в шутерах, то без игровой мыши не обойтись. Я, когда только начинал учиться снайперить без оптического прицела в UT, после двух недель тренировок отчетливо почувствовал, что развиваться мне мешает убогость моей тогдашней мыши. Пошел и купил мышь классом повыше. И резко скакнул в развитии. Потом и эту мышку перерос, купил еще более качественную.

И это заметьте — я ни разу не прогеймер, среди вас найдется немало тех, кто играет в разы лучше меня. Так зачем ограничивать собственный уровень игры плохой мышью?

Такие дела...

СВЕТЛАНА ПОМЕРНЦЕВА (ВОЗИЛА МЫШКУ ЗА ХВОСТИК)

Отчасти, Старпом, с тобой соглашусь, отчасти нет. Да, в полной мере прелести игровой мыши оценит только тот, кто играет много и постоянно самосовершенствуется. Но абсолютно любому человеку удобней и приятней работать с хорошей мышкой. Необязательно игровой, есть ведь куча моделей, не заточенных под игры. Не стоит лишать себя удовольствия от более приятного и удобного управления компьютером.

ПИСЬМО №4

ЭТОТ ЧЕРТОВ STEAM!

Здрасьте, болезные. Читал тут статейку Макса Еремеева про Madballs (ноябрьский выпуск «Игромании». — *Прим. редакции*), он там снова пишет про Steam. Зашел, дескать, увидел игру, купил... Не первый раз уже за вами это замечаю. Вы там — что, все помешаны на «Стиме»? Что вам так далась эта штука? Чего в ней хорошего? Или это такая скрытая реклама? — *Евгений Рохля (Казань)*

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

Композиция «Утро в Зоне». Высокохудожественную работу прислал наш читатель, скрывающийся под ником RaF_Swk.

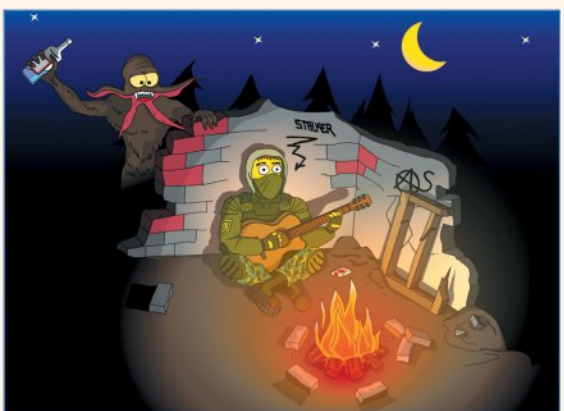


Рисунок «Енот и тот, кто сидел в пруду, — 2», автор — ASer.

2010 Январь January

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
1					1	2	3
2	4	5	6	7	8	9	10
3	11	12	13	14	15	16	17
4	18	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28	29	30	31

Издатель/разработчик Valve Software

2010 Январь January

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
1					1	2	3
2	4	5	6	7	8	9	10
3	11	12	13	14	15	16	17
4	18	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28	29	30	31

Издатели THQ/Акелла **Разработчик** 4A Games

ИГРОМАНИЯ

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания»: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

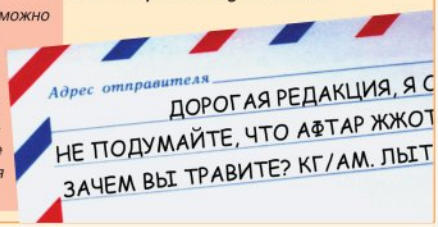
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания»: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАДОСТНО ОТДАВАЛА ДЕНЕЖКИ)

Если честно, Евгений, ваш вопрос меня очень сильно удивил. С тем же успехом можно было спросить, почему мы так часто в журнале упоминаем интернет или, скажем, Windows. Steam — это всего лишь очень удобный способ для покупки игр (иногда, кстати, дешевле, чем в магазине), их систематизации, а главное, для общения с другими игроками.

Даже если у вас слабенький интернет, вы можете участвовать в конференциях, вступать в группы по интересам, болтать в чатах с людьми, которые играют сейчас в ту же игру, что и вы. О том, что Steam может кому-то не нравиться, мне как-то даже в голову не приходило. Это ведь просто бесплатный инструмент, которым удобно пользоваться. Понимаю, что вас может смущать: если игра покупается через Steam, то ее надо долго качать, да потом еще иногда обновления делать. Но это ведь проблема не Steam, а слабенького интернет-канала. В этих случаях можно пойти в магазин, купить там коробочку с игрой, а Steam использовать только для общения.

ПИСЬМО №5

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Привет, «Игромания». Скачал из «Стима» и за два вечера полностью прошел Serious Sam HD. Ну, что сказать? Здорово получилось. Разработчики немного нахимичили с управлением, зато вывели графику на почти современный уровень. У меня претензии были только к анимации, а геймплей совершенно не устарел. Внимание, вопрос! Почему до этого почти никто не работал по похожей схеме? Почему не переиздавал старые игры, переработав их? Просто так старые игры в том же «Стиме» иногда появляются, но все, что там меняют, — прикручивают инсталлер под новые операционки. Ведь это такой отличный способ подзаработать для девелопера и отличный способ для игроков пройти любимые игры в обновленном варианте. — *Павел Прохоров (Набережные Челны)*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РЕТУШИРОВАЛА ИГРЫ)

Павел, дело как раз в том, что пока не очень известно, насколько это «прекрасный способ заработать для девелопера». Первые шажочки, как видите, делаются, но пока очень осторожные. Я думаю, что разработчики присматриваются к новой схеме. Если тот же Serious Sam HD хорошо продастся и будет ясно, что схема жизнеспособна, то и многие другие последуют примеру и начнут переиздавать старые игры в новом формате.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (С НЕДОУМЕНИЕМ ВЗИРАЛ НА НОВЫЙ ФОРМАТ)

Думать, что никто до этой схемы не додумался раньше, — большое заблуждение. Еще лет шесть-семь назад в разговоре с самыми различными разработчиками и издателями я не раз слышал от них желание «поработать над старыми тайтлами». Но дальше желания дело почти ни у кого не пошло. Причин тому несколько.

Во-первых, это только на первый взгляд кажется, что переделать старую игру в современном духе — это как два байта об асфальт. Переработка может занять очень много времени. Вполне сравнимо с разработкой совершенно новой игры. Это ведь не просто текстурки новые нарисовать, по сути, надо перерабатывать все игровые элементы с нуля.

Пластилиновые герои игр, созданные нашим читателем vKILLERk.

Во-вторых, опыт Serious Sam в чем-то уникален. Это игра, в которой перерабатывать пришлось не так уж и много. Да и то — посмотрите, сколько разработчики с этим провозились?! А если взять, к примеру, Fallout (первый или второй)? Там переработка мира означает полное перерисовывание абсолютно всей графики, а по-хорошему — еще и движок надо новый писать, потому что все захотят увидеть игру в трехмерном исполнении. То же самое касается подавляющего большинства других игр.

А что лежит на другой чаше весов? Подобные «переработки» купят, скорее всего, лишь часть игроков, которые когда-то проходили оригинал. Купят ли люди, которые в оригинал не играли, вообще непонятно. Возможно, сама идея проходить старые игры в новом исполнении им не понравится.

Вот и получается, что хоть задумка и лежит на поверхности, но рисковать мало кто готов. А вот когда дело касается онлайновых игр — совсем другое дело. Здесь обновления можно проводить постепенно, что зачастую и делается. Взгляните на EVE Online сегодня и посмотрите на скрины, допустим, трехлетней давности. Небо и земля! Именно формат MMOG позволяет в режиме реального времени обновлять «старые» игры.

ПИСЬМО №6

АВТОРЫ-СПЕЦИАЛИСТЫ

Я заметила интересную особенность, по гоночным симуляторам у вас обычно пишет Игорь Асанов, а по спортивным (да и то не всем) — Сергей Колокольников. Почему только они? Что, другие неспособны написать нормально по таким играм? — *Евгения Николаева (Тверь)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПИНАЛ МЯЧИК ПО ГОНОЧНОЙ ТРАССЕ)

Любая статья про узкоспециализированные симуляторы — это палка о двух концах. С одной стороны, если ее напишет человек, идеально разбирающийся в жанре, для таких же, как он, разбирающихся, текст простому смертному читать будет вообще неинтересно. Потому что там будут сплошные уточнения, пояснения и почти научные выкладки. С другой — если по сложному симулятору станет писать человек, который в жанре разбирается плохо, то профессионалы жанра после этого будут смеяться в кулачок и тыкать пальцем в статью — посмотрите, дескать, какую ерунду написали.

Мы стараемся избежать этих двух крайностей. Статью всегда пишет человек, отлично разбирающийся именно в конкретном виде симуляторов, но одновременно в игру играет и еще кто-то, кто уже не так «сечет фишку». Когда статья у специалиста готова, неспециалист тоже ее смотрит, и если что-то в статье ему непонятно, то просит уточнить, доработать, написать более понятным языком. В итоге получается материал, который интересно прочитать любому человеку.

ПИСЬМО №7

ЧУДЕСА МОДДИНГА

Недавно вы рассказывали про инструмент Dremel 4000. Я даже загорелся, хотел купить и попробовать. Но потом немного поостыл и решил уточнить у вас, а насколько вообще легко научиться моддингу? Вот куплю я этот Dremel и что? Сразу у меня все начнет получаться? Или надо долго учиться? Догадываюсь, что надо, но сколько? — *Антон Smash Баженов*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (СНИМАЛ КРАСКУ С СИСТЕМНИКА)

Давайте договоримся. Dremel — это всего лишь инструмент. Да, удобный, да многофункциональный, но он — не более чем присадка к человеческим рукам. Есть и другие инструменты, некоторые из которых ничуть не хуже. Моддинг же делает человек.

Сколько нужно учиться? Зависит от таланта, желания и от их суммы — места произрастания ваших рук. Если растут из области плеч, то мало-мальски симпатичный моддинг системника вы сможете сделать уже через месяц. Но до этого будет множество ошибок, досадных просчетов, просто неудач.

Если с местом произрастания рук вам не так повезло, готовьтесь угрохать на обучение месяца три-четыре и кучу нервов. Идеальный способ — найти человека, который уже давно занимается моддингом, и пообщаться с ним, посмотреть, как он работает, какие приемы и инструменты использует. И обязательно поселиться на тематических сайтах и форумах: спрашивать у профессионалов совета, смотреть фотографии, пытаться повторить.

В любом случае моддинг — это искусство. Будьте готовы к тому, что, начав им заниматься, вы, вполне возможно, заболеете моддингом на всю жизнь.

ПИСЬМО №8

ЛАСТИК, БУМАГА, ПЕРО

В ноябрьском номере, в статье «Перо, бумага, ластик» вы рассказывали о планшетах, с помощью которых так удобно рисовать. Скажите, а можно не тратить сразу много денег, а купить простенький планшет, а потом со временем, если понравится, прикупить нормальный? Думаю, это будет интересно знать многим, ведь цена — это очень важно, а хорошие планшеты стоят дорого. — *Мария Вольская*

Забавную похожесть персонажей подметил наш читатель Михаил «Пакет» Димтко.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ВЫБИРАЛ ИЗ ЛУЧШЕГО)

Ответ сокрыт в самом вопросе. Если нужен нормальный планшет, то и покупать надо нормальный. От дешевой китайской поделки за пятьсот рублей ничего, кроме разочарования, получить не удастся. В результате будете считать, что планшеты — это порождение зла и работать на них нормально нельзя, а на самом деле вам всего-то нужно было купить хорошее устройство.

И не забывайте, что планшеты созданы для решения вполне конкретных задач, покупать их всем и каждому — точно не стоит. Например, людям, которые на компьютере только играют, планшеты совершенно ни к чему. Игр, заточенных под планшет, крайне мало, а во всех остальных — он бесполезен.

ПИСЬМО №9

ОБОЛОЧКА ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

Скажите, зачем вы в рубрике «Железный цех» чуть ли не каждый номер рассказываете о различных корпусах для компьютеров? Ведь это деталь, на которую при покупке обращают внимание в последнюю очередь. Лучше сэкономить на корпусе, но купить комплектующие поприличней. Да и все эти корпуса за пять и более тысяч рублей — они ведь от более дешевых отличаются только внешним видом. Платить деньги за выпендреж — на ваш взгляд, это не перебор? — *Алексей Нечаев*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СОБИРАЛА СИСТЕМНИК ПО ВИНТИКУ)

Ну что вы, Алексей! Корпус — это совсем не второстепенная вещь, а, пожалуй, одна из самых главных. Если процессор — это сердце компьютера, то корпус (и блок питания, кстати) — его тело. От него зависит, насколько хорошо будут охлаждаться комплектующие, удобно ли вам будет их размещать, получится ли в случае необходимости добавить что-то новое.

Да что там! От корпуса зависит даже ваше здоровье. Дешевые корпуса — это самая настоящая камера пыток. Пока соберешь компьютер, десять раз обрежешься, уколешься, грубыми словами помянешь дизайнеров, сделавших такие идиотские отсеки для винчестеров. А потом еще на нервы изойдешь, когда винтики будут не плавно завинчиваться, а прокладывать себе новую дорогу через металл корпуса, потому что резьба кривая.

С хорошим же корпусом собирать компьютер одно удовольствие. Никаких лишних гаек и болтов, где нужно — специальные крепления, где возможно — плавные салазки, решеточки и пылеуловители.

К тому же хороший корпус может пережить несколько поколений комплектующих (формат ATX пока никто не отменял, и он, думаю, просуществует еще много лет), так что это вложение на долгие годы.

А вообще, все это тема для отдельной статьи, которую мы, думаю, скоро напишем. И разберем все плюсы, минусы, тонкие моменты и подводные камни различных корпусов и их формфакторов. Так что спасибо вам, Алексей, за толковое предложение. ■

Новогодние подарки

На носу Новый год, и мы решили, что было бы неправильно оставлять без призов тех, кто прислал нам такие замечательные письма. Поэтому все, чьи письма и картинки попали на страницы этой почты, получают от нас новогодние подарки.

Стереоскопический монитор iZ3D H220Z1

Автор письма номера получает на Новый год стереоскопический 22-дюймовый монитор **iZ3D H220Z1** в комплекте с поляризационными очками. Монитор выдает трехмерную картинку в более чем 600 играх (и этот список постоянно пополняется). Приз предоставлен компанией ***NeurOK*** (***www.neurok.ru***).

Дизайнерские сумки для ноутбуков

Двум представительницам прекрасного пола, чьи письма попали на страницы новогодней почты, достаются замечательные женские сумки для ноутбуков от **Golla** (***www.golla-bags.ru***).

Медиаплеер Apacer AL460

Этот замечательный девайс достаются автору письма «Новогодние покатушки». С помощью медиаплеера Apacer AL460 можно воспроизводить музыку, картинки и видео в формате HD (с разрешением до 1920x1080). Ко всему прочему, в фильмы можно подгружать субтитры (поддерживаются форматы SRT, SSA, SUB, SMI, SUB+IDX), а еще AL460 может без помощи компьютера напрямую подключаться к интернету.

Мышь Cooler Master Sentinel Advance

Автор восьмого письма получает игровую мышь **Sentinel Advance** от компании **Cooler Master** (***www.coolermaster.com***). Мышь оснащена двойным лазерным сенсором с разрешением 5600 dpi и восемью программируемыми кнопками.

MP3-плееры Apacer

Авторам писем со второго по шестое достаются чудесные MP3-плееры от компании Apacer: модели **Audio Steno AU380** (встроенная возможность записи FM-радио, цветной экран и специальная клипса позволяют использовать плеер в качестве фоторамки) и **Audio Steno AU220** (семь режимов эквалайзера, можно использовать как флэш-накопитель).

Охлаждающие девайсы

Автор последнего письма на Новый год получает кулер **Hyper TX3** и подставку для ноутбуков **NotePal U2**.

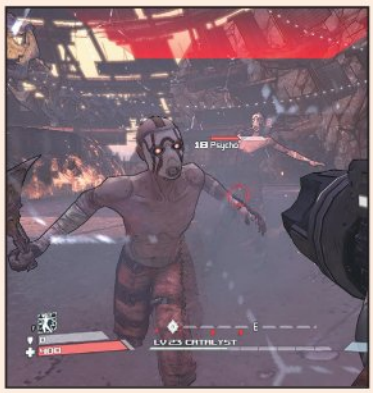
КОДЕКС

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев
KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Borderlands



Найдите папку **Документы\My Games\Borderlands\WillowGame\Config**, а в ней — файл **WillowGame.ini**. Открывайте его «Блокнотом», ищите и изменяйте указанные ниже строки, чтобы достичь нужного эффекта.

WeaponReadyMax — число рядом со строкой отвечает за количество слотов для оружия у вашего героя (может быть от двух до четырех)

bDemiGodMode=true — бессмертие

InventorySlotMax_Misc — какое число в этой строке поставите, столько предметов сможет вместить рюкзак вашего героя

bIgnoreFriendlyFire=false — появляется возможность стрелять по напарникам в кооперативе (даже за пределами арены)

bIgnoreNPCFriendlyFire=false — враги своими атаками могут ранить друг друга

bBossesRegenHealthOnReset=true — боссы не восполняют здоровье, если вы склеили ласты в процессе их умерщвления

bResurrectAllPlayersWhenOneDies=true — если хоть один из героев погибает, все мертвые игроки автоматически возрождаются

Call of Duty: Modern Warfare 2

Найдите папку **SteamApps\common\call of duty modern warfare 2** (Steam-версия игры) или **Call of Duty Modern Warfare 2/players** (коробочная версия), а в ней — файл **config.cfg**. Откройте его «Блокнотом» и допишите в самом конце такие строки:

seta thereisacow «1337»
bind F1 «god»
bind F2 «give ammo»

bind F3 «notarget»
bind F4 «noclip»
В игре нажимайте кнопки:
F1 — бессмертие
F2 — максимум патронов
F3 — враги в вас не стреляют
F4 — прохождение сквозь стены

Dragon Age: Origins

Для начала создайте на рабочем столе ярлык для файла **daorigins.exe**, который находится в папке **Dragon Age\bin_ship**. Затем добавьте к ярлыку параметр **-enabledeveloperconsole**. Делается это так: кликаете правой кнопкой по ярлыку, выбираете пункт **Свойства** и в графе **Объект** дописываете этот параметр через пробел после кавычек. Вся строка будет выглядеть примерно так: **«D:\Games\Dragon Age\bin_ship\daorigins.exe» -enabledeveloperconsole**.

Затем в папке **Документы\BioWare\Dragon Age\Settings** найдите файл **keybindings.ini**, откройте его «Блокнотом» и отыщите строку **OpenConsole_0=Keyboard::Button_x**. Измените **x** на любую кнопку, на которую в игре не назначено никаких других действий. Сохраняйте файл, запускайте **Dragon Age** и давите на только что назначенную кнопку. Если все сделано правильно, на экране прочно обоснуется консоль. В нее и надо вводить нижеследующие команды. Только учтите, что на некоторых разрешениях консоль не будет видна. Чтобы убедиться, что она есть, наберите любой код и посмотрите, будет ли эффект.

runscript addxp x — дает **x** очков опыта

runscript zz_money x — дает **x** меди (1000 меди = 1 серебро)

runscript pc_immortal — бессмертие (только для главного героя)

runscript zz_addparty x — приглашает в партию указанного персонажа. Вместо **x** используйте следующие цифры (в скобках указано имя героя): 1 (Alistair), 3 (Morrigan), 5 (Shale), 6 (Sten), 7 (Zevran), 9 (Eiliana)

runscript zz_addapproval x y — дает **y** очков уважения к главному герою персонажу **x** (здесь **y** — любое число, а **x** — цифра-идентификатор персонажа из кода выше)

runscript ai off — отключает искусственный интеллект (все стоят как вкопанные)

runscript selectparty — экран группы

runscript chargen — экран генератора персонажей

runscript killallhostiles — убивает всех врагов в пределах видимости

runscript healplayer — восстанавливает здоровье главному герою и его сопартийцам

runscript zz_dropparty — расформировывает группу

runscript zz_talk_nearest — разговор с ближайшим NPC

runscript zz_pre_strategy — телепортация всей группы в Duncan's fire

runscript zz_pre_demo2 — телепортация в Ostagar

runscript addtalent x — обучает главного героя способности **x** (вместо **x** печатайте число)

Left 4 Dead 2

Запустите **Steam**, выберите **Left 4 Dead 2** на вкладке **Мои игры**, кликните правой кнопкой по названию, выберите пункт **Свойства**. Нажмите кнопку **Параметры запуска** и в появившемся поле напечатайте **-console**.

Запускайте игру — появится консоль. В нее вбейте строку **bind p toggleconsole**. Те-

перь во время игры вы можете нажать **P** для вызова консоли и использовать коды. Учтите, что читерить можно только в том случае, если вы хостите игру (то есть являетесь сервером).

sv_cheats 1 — мастер-код, без его активации все остальные читы работать не будут

god 1 — бессмертие для всей команды
give health — максимум здоровья
give defibrilator — дает дефибриллятор
give adrenaline — адреналин
give first_aid_kit — аптечку
give pain_pills — обезболивающее
kill — самоубийство
quit — выход из игры
noclip — прохождение сквозь стены
upgrade_add incendiary_ammo — зажигательные патроны
upgrade_add explosive_ammo — разрывные патроны
upgrade_add laser_sight — лазерный прицел
give weapon_grenade_launcher — гранатомет
give melee — когти
give rifle_desert — винтовка
give rifle_ak47 — AK-47
give sniper_military — снайперская винтовка
give pistol_magnum — магнум
give smg_silenced — автомат с глушителем
give shotgun_chrome — хромированный дробовик
give shotgun_spas — дробовик SPAS
give tonfa — полицейская дубинка
give vomitjar — желчь бумера
give electric_guitar — электрогитара
give frying_pan — сковородка
give machete — мачете
give pistol — два пистолета
give pumpshotgun — помповый дробовик
give autoshotgun — автоматический дробовик
give smg — обычный автомат
give rifle — винтовка M16
give hunting_rifle — охотничья винтовка
give molotov — коктейль Молотова
give pipe_bomb — бомбы с дистанционным управлением
give propanetank — газовый баллон
give gascan — канистра с бензином
give oxygentank — баллон с кислородом
give ammo — максимум патронов
sv_infinite_ammo 1 — бесконечные патроны
z_spawn spitter — призывает спиттера
z_spawn jockey — жокея
z_spawn charger — чарджера
z_spawn zombie — обычного зомби
z_spawn boomer — бумера
z_spawn hunter — хантера
z_spawn witch — ведьму
z_spawn smoker — смоукера
z_spawn tank — танка

Restaurant Empire 2

Во время игры нажмите **F11**, а затем — следующие сочетания клавиш:

Shift+Alt+C — дает $100 000
Alt+Ctrl+E — улучшает внутреннее убранство ресторанов
Shift+Alt+V — победа в сценарии

Torchlight

Пройдите по адресу **Documents and Settings/<имя пользователя>/Application Data/Runic Games/ Torchlight** (если у вас Win XP) или **Users\<имя пользователя>\AppData\Roaming\runic games\torchlight** (если у вас Windows 7 или Vista). Там отыщите файл **settings.txt** и откройте его «Блокнотом». Измените строку **console: 0** на **console: 1** и сохраните файл. В игре нажимайте **Shift+~** (тильда) и набирайте коды:

Help Gives — показывает все консольные команды
Disablepet — отнимает у вас питомца (если напечатать код повторно, он вернется обратно)
Belt — выдает полный список поясов в игре
Boots — ...обуви
Chest — ...доспехов
Fish — ...рыбы
Socketable — ...камней для улучшения экипировки
Gloves — ...перчаток
Helmet — ...шлемов

Helmet x — дает указанный шлем (**x** подглядывать в списке шлемов, набрав код, напечатанный строкой выше)
Potion — ...зелий
Scroll — ...свитков
Shoulder Armor — ...наплечников
Spell — ...заклинаний
Trinket — ...аксессуаров
Trinket x — дает указанный аксессуар (**x** подглядывать в списке аксессуаров, набрав код, напечатанный строкой выше)
Weapon — ...оружия (можно сократить список, если указать тип оружия: например, Weapon Axe)
предмет слот,количество — создает указанный **предмет** в нужном **количестве**, кладет его в указанный **слот** инвентаря (пример: Axe 16,5 — создает 5 секир и помещает их в слот 16 инвентаря)
NoXP — отключает набор опыта
Allstats x — добавляет **x** очков ко всем характеристикам героя
Defense x — дает **x** защиты
Strength x — ...силы
Dexterity x — ...ловкости
Magic x — ...магии
Fame x — ...славы
Money x — ...денег
Skillpoints x — ...очков способностей
Statpoints x — ...очков характеристик
Skill — показывает список всех способностей
Skill x — дает указанную способность (**x** подставляйте из списка способностей)
Ascend — переход на следующий (нижний) этаж подземелья
Descend — переход на предыдущий (верхний) этаж
Identifyall — идентифицирует все предметы в рюкзаке (но не в инвентаре питомца)
Levelup — следующий уровень
Killall — убивает всех монстров в зоне видимости
Quests — показывает все квесты
Questcomplete x — помечает указанный квест как выполненный
Questactive x — ...как активный
Playernotarget — монстры не бьют героя
Alwayscrit — все удары становятся критическими
Resetpetlevel — сбрасывает уровень питомца на первый
Resetskills — сбрасывает все умения
Resetstats — ...все характеристики
Resetplayerlevel — ...уровень героя до первого
Resetplayer — ...уровень, умения и характеристики героя
Restartlevel — перезагрузка текущей локации
Cameradistance x — устанавливает высоту камеры (**x** — число)
Setpetlevel x — питомец получает указанный уровень
FPS — показывает всякую отладочную информацию
Speed — увеличивает скорость бега
God — бессмертие
Godspeed — скорость бега плюс бессмертие
Combatlog — показывает лог битвы
AIFreeze — отключает искусственный интеллект (все монстры стоят на месте и не реагируют на внешние раздражители)

Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition

Пройдите первую миссию. После этого в меню **Extras\Enter Code** можно использовать следующие коды:

SOHNDANN — открывает все костюмы
ADEGAN — максимальный ранг светового меча
KATARN — все способности Силы максимально прокачаны
EXARKUN — максимальный ранг силового удара
DATHOMIR — ...силового щита
LIGHTSABER — увеличивает повреждения, наносимые световым мечом
HURRIKANE — все кристаллы для светового меча
OSSUS — открывает все записи в базе данных
JOCASTA — все таланты
MOLDYCROW — все комбо
MINDTRICK — зеркальные уровни

Следующие коды открывают новые комбо: **BRUTALSTAB**, **DARAGON**, **EETHKOTH**, **FREEDON**, **KITFISTO**, **LUMIYA**, **MARAJADE**, **MASSASSI**, **PLOKOON**, **RAGNOS**, **SAZEN**, **VENTRESS**, **YADDLE**

А эти — новые костюмы: **VICEROY**, **MASTERMIND**, **MANDALORE**, **HARDBOILED**, **HOLOCRON**, **DANTOOINE**, **TK421GREEN**, **WOOKIEE**, **PROTOTYPE**, **BLACKHOLE**, **KORRIBAN**, **TK421WHITE**, **TK421BLUE**

Venetica

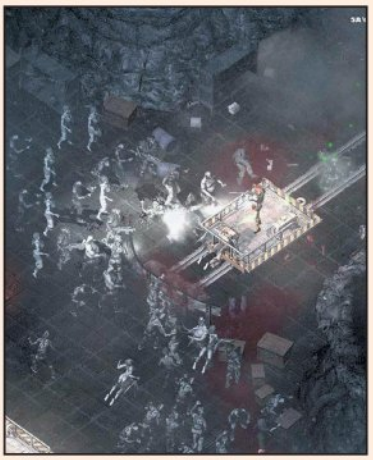
В папке с игрой найдите файл **keybinds.ini** и откройте его «Блокнотом». Добавьте в файл такие строчки:

//cancel running cutscenes
//KC_RETURN = CutsceneMgr:cancelCutscene()
KC_F1 = player:set(_N(«Health»),«1000»)
KC_F2 = player:set(_N(«Mana»),«1000»)
KC_F3 = player:set(_N(«DeathEnergy»), «1000»)
KC_F4 = player:set(_N(«Money»),«1000000»)
KC_F5 = player:set(_N(«LearningPoints»), «1000»)
KC_F6 = player:set(_N(«AttributePoints»),«1000»)

После этих манипуляций в игре вам станут доступны следующие горячие клавиши:

F1 — 1000 здоровья
F2 — 1000 маны
F3 — 1000 смертельной энергии
F4 — 1 000 000 денег
F5 — 1000 очков умений
F6 — 1000 очков характеристик персонажа

Zombie Shooter 2



Коды набираются прямо во время игры. В режиме Survival они не работают.

cheatw — +100 очков к перезарядке оружия
cheats — +50 к скорости
cheath — +1000 здоровья
st1 — +15 000 здоровья
stm или **cheatm** — дает 10 000 денег
stgod — солидная прибавка к умениям и +50 000 денег в кармане
cheatexp или **stexp** — следующий уровень развития героя
stwnn — следующая миссия
stshop — магазин
stammo — патроны
st2 — бессмертие
stk9 — убивает всех врагов на уровне
stkk — убивает всех врагов на экране
remgamma — черно-белое изображение
stmusstop — останавливает воспроизведение музыки
stat — показывает статистику
stmusX — проматывает **X** музыкальных треков (вместо **X** подставлять число)

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

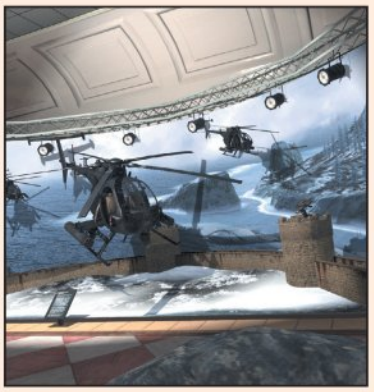
Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

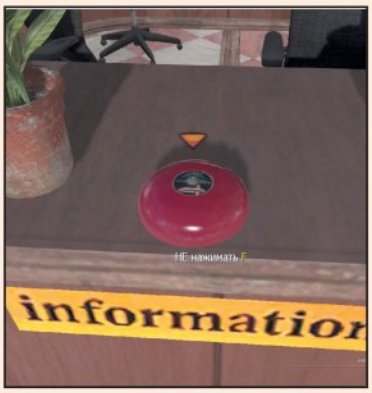
Batman: Arkham Asylum

В корпусах больницы то тут, то там встречаются мониторы с рекламой портала ***www.arkhamcare.com***. Сайт существует на самом деле и является представительством психиатрической лечебницы в Сети. Там можно почитать об Аркхеме и попасть на страничку ***www.arkhamcare.com/login***. На ней нужно набрать логин **125845712**, чтобы зайти на закрытую часть сайта, где можно узнать много интересного о сотрудниках Аркхема.

Если вам интересно, как можно подобрать этот логин, то вот последовательность действий. Зайдите на страничку с длиннющим адресом ***www.gothamcitymunicipal.com/?q=articles/blackgate-prison-gutted-fire-displaced-inmates-transferred-arkham-asylum***. В комментариях к записи обнаружится некая Dr. WM. Она пишет свой электронный адрес: ***drwmaga@blackgateprison.com***. Отправьте настоящее письмо на него, и в ответ вам придет ссылка ***www.gothamcitydigital.com***, а также логин и пароль для этого сайта (**drwmaga/peter68**). Внутри вы увидите несколько файлов, среди которых будет видео. В нем, в самом конце, и демонстрируется логин для аркхемского сайта. Вот такая детективная история. — *Василий Уткин*

Call of Duty: Modern Warfare 2





Как и в **Call of Duty 4: Modern Warfare**, в **Modern Warfare 2** есть секретный уровень, открывающийся после прохождения игры. Он называется «Вечер с **Infinity Ward**». Для того чтобы попасть на него, зайдите в меню **Кампания/Выбор уровня/Музей**. Вы попадете в музей со сценками из игры, моделями техники и оружия. Если просто разглядывать экспонаты скучно, подойдите к столу с надписью Information. На нем вы увидите большую красную кнопку с надписью «НЕ нажимать F». Но вы не обращайте внимания, все равно нажимайте. Музей сразу оживет, фигуры сойдут с постаментов, начнут стрелять, и экскурсия станет заметно веселее. — *Юрий Тупицын*

Red Faction: Guerrilla

В миссии, где надо поддержать грузовик мародеров артиллерийским огнем, слева от прицела находится текстовый блок. Проблема в том, что буквы там очень мелкие. Но если выставить разрешение побольше, разобрать их все-таки можно. Написано там буквально следующее: «Text that you can not read goes here». Перевод: «Здесь находится текст, который вы не можете прочитать». — *Иван Петунин*

Tropico 3

Если на обучающем уровне максимально отдалить камеру от земли, вы увидите, что остров выполнен в виде огромной ступни. — *Николай Мелещенко*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Risen

По идее, в **Risen** можно вступить только в одну из двух гильдий. Но есть способ присоединиться к обеим. В начале игры бегите в город и выполняйте там все возможные квесты, пока не откроется задание «Посылка для Дона». Теперь отправляйтесь на болото и выполняйте все квесты там, включая «Золотой меч». Только ни за что не рассказывайте кому бы то ни было о посылке. После этого идите к Дону и разговаривайте с ним, выбирая все возможные реплики, кроме собственно вручения ему посылки от Скордо. Заканчивайте разговор и бегите в храм. Там вы, как и положено, получите тумаков и станете работать на монастырь. В итоге вы окажетесь в рядах ордена, затем отдадите посылку Дону, а он примет вас в охотники. Поздравляем, теперь вы состоите в двух гильдиях одновременно и можете во время разговоров выбирать как бандитские реплики, так и монастырские. — *Алексей Белоносов*

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Бюреры в игре, особенно на открытой местности, могут представлять большую опасность. Однако есть способ разделаться с ними без особых затрат патронов и здоровья. Нужно просто достать нож, подойти к врагу вплотную и разрезать его на мелкие кусочки. — *Сайдулло Есенбаев*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **«Divinity 2: Кровь драконов»** от фирмы **«1С»**. Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ТЕСТ НОМЕР 1 ЯНВАРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Сколько всего аддонов уже вышло для **The Sims 3**?

А. 1
Б. 2
В. 3
Г. 4
Д. 5

2. Какого из перечисленных ниже видов зомби не было в первой части **Left 4 Dead**, зато он появился во второй?

А. Бумер
Б. Чарджер
В. Ведьма
Г. Танк
Д. Хантер

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Shattered Horizon — это дебютная игра от компании **Futuremark**, которая до этого занималась (да и сейчас занимается) знаменитыми пакетами для тестирования производительности компьютеров **3DMark** и **PCMark**.

А. Абсолютно верно.
Б. Полная чушь.

4. Как известно, недавно в Бразилии **Sony** официально запустила свою старую консоль PlayStation 2. Ее примеру решили последовать и другие компании: в самое ближайшее время **Microsoft** начнет официально продавать там первый Xbox, а **Nintendo** — портативную систему Game Boy Advance (предшественницу Nintendo DS).

А. Все верно, латиноамериканский игровой рынок очень перспективен, и все стремятся отхватить от него кусочек.

Б. Ерунда какая-то. Кому нужна эта Бразилия?

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать, из какой именно.

5. They are filthy smelly things full of tears and snot.

(«Они просто маленькие вонючие создания, полные слез и соплей».)

А. Divinity 2: Ego Draconis
Б. Borderlands
В. Call of Duty: Modern Warfare 2
Г. Risen
Д. Dragon Age: Origins

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Painkiller: Resurrection
Б. Borderlands
В. The Saboteur
Г. Call of Duty: Modern Warfare 2
Д. Ninja Blade

7. Каково полное имя Эцио, главного героя **Assassin's Creed 2**?

А. Эцио Хуан Гарсиа Родригез
Б. Эцио Аудиторе де ла Фиренце
В. Эцио Диас де ла Фернандес
Г. Эцио Джанкарло Физикелла
Д. Эцио Фернанде Гонсалес

Призы

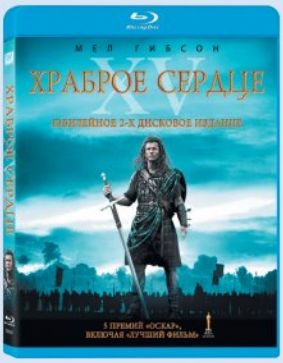
Четверых победителей дожидаются наборы фильмов на дисках Blu-ray от компании «**Двадцатый век Фокс СНГ**». Каждый набор состоит из четырех фильмов: «**Храброе сердце**» (юбилейное двухдисковое издание), «**Бойцовский клуб**», «**Люди Икс: Начало. Росомаха**», «**Большой переполох в маленьком Китае**».

Куда отправлять

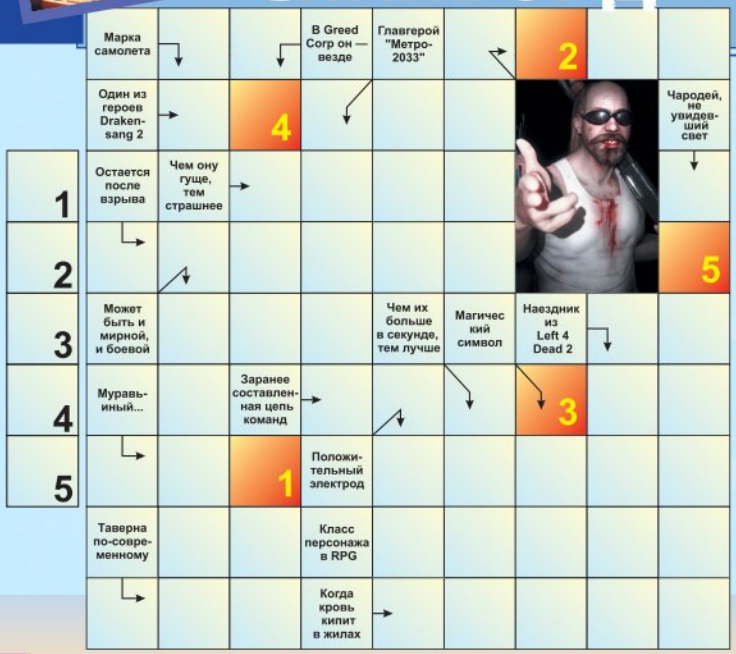
Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 1. Январь**».
2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 1. Январь**».
3) Либо на **почтовый адрес редакции** с пометкой на конверте «**Тест 1. Январь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».



СКАНВОРД НОМЕР 1 ЯНВАРЬ



Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пять коробок с игрой **Left 4 Dead 2** от компании «**Акелла**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 1. Январь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 1. Январь**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Сканворд 1. Январь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память 1. ЯНВАРЬ

Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Call of Duty: Modern Warfare 2** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурсы**.

Призы

Пятеро победителей получат по коробке с игрой «**Дальнобойщики 3: Покорение Америки**» от фирмы «**1С**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 1. Январь**»

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 1. Январь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции** с пометкой на конверте «**Фотопамять 1. Январь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №11/2009

Тест №11. Ноябрь

Правильные ответы

1. Д (бюрер — новый монстр в «**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**»).

2. Д (Section 8 не является продолжением какой бы то ни было игры).

3. А (первая часть **ArmA: Armed Assault** действительно была прямым продолжением игры **Operation Flashpoint: Cold War Crisis**, но издатель поссорился с разработчиком, и серии разделились).

4. Б (компания **PopCap Games** изначально делала только казуалки).

5. Г (цитата из **Resident Evil 5**).

6. Г (скриншот из **Order of War**).

7. Г (на PC были портированы **Halo: Combat Evolved** и **Halo 2**).

Победители

Писем с правильными ответами: 56. Из них 8 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Григорий Кургузкин (Йошкар-Ола)
2. Артем Шампанов (Верхний Тагил, тел. +7 950 *** 90 93)
3. Роман Елисеев (Новочебоксарск)

4. Алена Друцкая (Краснодар, тел. +7 *** 138 00 50)
5. Максим Клиско (с. Курумоч)

Призы

Все победители награждаются игрой **Red Faction: Guerrilla** от компании «**Акелла**».

Сканворд №11. Ноябрь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: гном, ГЭГ, абордаж, Азот, Ева, ура, око, баян, стихия. По вертикали: арбитр, база, готика, жаровня, зомби, офис, раж, АК. Ключевое слово: **артефакт**.

Победители

Писем с правильными ответами: 188. Из них 22 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:
1. Антон Шунин (Саратов, тел. +7 *** 023 44 17)
2. Роман Антоновский (Котлас)
3. Артур Мзоков (Владикавказ, тел. +7 *** 831 49 82)
4. Сергей Иванов (Челябинск)
5. Константин Ожиганов (Советск)

Призы

Пять игр «**Mount & Blade: Огнем и мечом**» от **Snowball Studios** и фирмы «**1С**».

Фотографическая память №11. Ноябрь

Правильные ответы «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»

1 — Карьер
2 — Скадовск
3 — Деревня Копачи
4 — Завод «Юпитер»
5 — Путепровод-1

Победители

Писем с правильными ответами: 412. Из них 78 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:
1. Александр Мальцев (Москва)
2. Артур Павлов (Астрахань)
3. Сергей Яшин (Тюмень)
4. Богдан Тесленко (Сургут)
5. Сергей Шатов (Ставрополь, тел. +7 *** 499 52 48)

Призы

Пять коробок с игрой «**Линия фронта: Афганистан '82**» от **Snowball Studios** и фирмы «**1С**».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 1, 3, 2, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 1. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 1. Январь**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «**Теста**», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «**Сканворда**», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **январские** конкурсы принимаются до **29.01.2010**. Итоги будут подведены в **мартовском** номере журнала.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

ПЯТЬ СЛОВ

Что нужно сделать

Прошел еще один игровой год, и получился он на редкость насыщенным. Проверим-ка, насколько внимательно вы играли в 2009-м.

Правила предельно просты. В каждом вопросе вы найдете пять слов, которые относятся к какой-нибудь **компьютерной игре**, вышедшей в **2009 году**. Вам нужно пораскинуть мозгами и понять, на какую игру указывают эти слова. Например: эпидемия, сковородка, день, сиквел, страх. Ответ: **Left 4 Dead 2** (люди превратились в зомби из-за эпидемии, сковородка — одно из оружий ближнего боя, действие происходит преимущественно днем, игра является сиквелом, и она страшная).

Ответы присылайте по адресу ***slova@igromania.ru***. Шлите просто номер вопроса и название игры. Ваши логические умозаключения, как вы пришли к ответам, расписывать не нужно. На забудьте указать ваши настоящие **имя, фамилию и город, в котором вы живете**. Ответы принимаются до **29 января**.

1. Скорость, рай, авария, рекламный щит, свалка.
2. Будущее, красный, сестра, крыша, посылка.
3. Ультра, Япония, волосатая грудь, турнир, раунд.
4. Война, снегоход, нож, космос, предательство.
5. Вопрос, горгулья, больница, шутка, остров.
6. Нашествие, нелинейность, лагерь, ведьма, жесткость.
7. Кувалда, революция, сектор, разрушение, мост.
8. Паразит, вулкан, старые знакомые, лечебные растения, кооператив.

Призы

Все призы предоставлены компанией **Oklick** (***www.oklick.ru***).

Первое место

Руль **W-3 Sportline**. Он оснащен обратной отдачей, крутится на 270 градусов, ручка переключения передач закреплена на основном блоке, а педали идут в комплекте.

Второе место

Компактный руль **W-5 Mini** с углом поворота 180 градусов и обратной отдачей. Педали идут в комплекте.

Третье место

Игровая лазерная мышь **Z-1 Laser Gaming Mouse.** Разрешение сенсора можно менять в диапазоне от 400 до 3200 dpi. Вес мыши также можно отрегулировать, чтобы играть было максимально комфортно.

УГАДАЙ МЕЛОДИЮ

Что нужно сделать

На нашем диске, в разделе **Конкурсы**, вы найдете несколько пронумерованных аудиофайлов. Послушайте их и попытайтесь вспомнить, из каких игр взята музыка? Ответы должны выглядеть так: 1 — Call of Reason, 2 — Catdog: Kashenko Asylum и т.д. То есть пишите номер трека и игру, из которой он взят. Все игры вышли в 2009 году!

Свои догадки присылайте по адресу ***music2010@igromania.ru***. Не забудьте указать ваши настоящие **имя, фамилию и город, в котором вы живете**. Ответы принимаются до **29 января**.

Призы

Второе и третье места

Руль **Gametrix Viper** от компании **Gametrix** (***www.gametrix.ru***). Это первый игровой руль, работающий с бесконтактными датчиками MaRS. Данная технология позволяет добиться высочайшей точности при определении угла поворота баранки. В комплекте идут блок с педалями и ручка переключения передач.

Первое место

Плеер **Cowon S9** от компании **Cowon** (***www.cowonrussia.ru***). Плеер оснащен сенсорным экраном на основе органических светодиодов (разрешение — 480x272). Поддерживаемые форматы: MP3/2/1, WMA, FLAC, OGG, WAV, APE для музыки и AVI, ASF, WMV, MPEG-4 для видео.

Tropico 3

Call of Duty: Modern Warfare 2

Mount & Blade: Огнем и мечом

Left for Dead 2

Dragon Age

Wallace & Gromit, эпизод 4

Monkey Island, эпизод 2

Дальнобойщики 3

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В ПРОДАЖЕ С **15 ДЕКАБРЯ**

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Guitar Hero

ДАТА ВЫХОДА	2005
ЖАНР	Кривляние с гитарой
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	RedOctane/Harmonix Music Systems

В 1999 году компания **Konami** выпустила игровой автомат **GuitarFreaks**, для управления которым впервые использовался контроллер в виде пластиковой гитарки. Автомат был очень популярен в Японии, но за ее пределы вывозился редко.

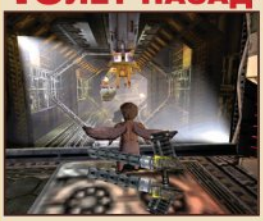
Guitar Hero появился на свет в результате сотрудничества компании **RedOctane** (выпускавшей контроллеры к импортированным GuitarFreaks) и **Harmonix** (единственного приличного западного разработчика ритм-игр). Игра вышла на PS2, и там все было как в GuitarFreaks, но вместо кошмарного джей-рока и джей-попа в списке песен стояли каверы Black Sabbath, Deep Purple, ZZ Top и Дэвида Боуи... Настоящий успех пришел к Guitar Hero только с выходом второй части, но уже после первой стало ясно, что контроллер в виде черного Gibson SG — это сила.

Одно дело, когда ты смотришь на абстрактные разноцветные разводы и ритмично давишь кнопки геймпада (как это было в разработанных Harmonix **Frequency** и **Amplitude**). И совсем другое — когда ты прыгаешь перед телевизором с подвешенной на шею гитаркой. Именно пластиковый «Гибсон» в руках превратил одинокого лузера в виртуальную рок-звезду, разноцветные разводы — в переполненный стадион, а музыкальные ритм-игры — в массовое развлечение.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Messiah

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	Хулиганство Дэвида Перри
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Interplay/Shiny Entertainment



Messiah — странная вещь даже по меркам игрового дела конца 90-х, когда девелоперам Было Можно Все и один за другим выходили такие сумасшедшие проекты, как **American McGee's Alice** и **Deus Ex**. Это игра, действие которой происходит во мрачном киберпанковском городе, хотя ее главным героем является голубоглазый херувим по имени Боб.

Младенец с крылышками вселяется в тела полицейских, ученых и проституток, а потом заставляет их убивать друг друга при помощи огнеметов и гигантских гарпунов. Причем если бы в любой другой игре на этом остановились, то в Messiah Боб умеет вселяться еще и в тела крыс, киборгов и лабораторных монстров. Разработчики в титрах скромно именуют себя Создателями и Апостолами... Некоторые черты Messiah характерны для игровой индустрии того периода (саундтрек от Fear Factory) и творчества Перри (ружье с пропеллером), но в целом игра ни на что не похожа и лежит вне жанров и времени.

Идея с тайным подселением в чужие тела гениальна: это практически симулятор пришельца из фильма «Нечто». К сожалению, времени и денег на такой сложный проект у Shiny не хватило — и из-за жуткого количества багов пройти Messiah до конца смогли процента два игроков.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Chrono Trigger

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	Темпоральная jRPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Square

Chrono Trigger — совместный проект разработчиков **Final Fantasy** и **Dragon Quest** (это как если бы ребята из **BioWare** объединились с **Bethesda** для работы над новой ролевой серией). Игру делали профессионалы высочайшего класса, и удивляться чудесной SNES-графике и замечательной музыке тут не следует. В игре отсутствуют случайные бои (все враги сразу видны на карте), для нее были придуманы уникальная система кооперативной магии и 13 (тринадцать!) разных концовок. Но в плане графики, музыки и механики Chrono Trigger не так уж выделяется на фоне прочих качественных RPG девяностых. Тут дело в другом: герои игры путешествуют не только в пространстве, но и во времени.

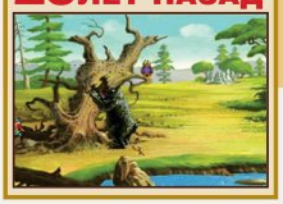
В игре семь эпох, между которыми перемещается молчаливый Хроно и сопровождающие его робот, маг, гуманоидная лягушка и славные анимедевушки (в том числе обожаемая косплеершами предводительница пещерного племени). Динозавры, средневековье, постапокалиптическое будущее... Какой там **Day of the Tentacle**! Какой **The Journeyman Project**! Даже обидно, что лучшей игрой про временные парадоксы является не квест, а японская RPG.

В 1999 году вышел очень достойный сиквел (**Chrono Cross**), посвященный проблеме параллельных измерений.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

King's Quest 5: Absence Makes The Heart Go Yonder!

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	Королевский квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra On-Line



King's Quest 5 — самая важная игра в истории адвенчур после оригинального **King's Quest**. В пятой части флагманского франчайза **Sierra On-Line** были впервые для квестов использованы VGA-графика, голосовая озвучка персонажей (в CD-версии) и, главное, интерфейс с иконками и управлением мышью. До этого с графическими квестами приходилось общаться так же, как и с текстовыми: вбивать слова в командную строку. Для этого нужно было писать по-английски без ошибок, да и вообще учиться печатать на компьютере.

Создатель и бессменный дизайнер серии Роберта Уильямс опасалась, что играть в квесты с иконками будет слишком легко... и оказалась совершенно права! На фоне нечеловечески сложных адвенчур с текстовым управлением King's Quest 5 легко разошелся тиражом в 500 тыс. копий и до 1995 года был самой продаваемой игрой всех времен. Хотя по современным меркам игра совершенно безжалостная — умереть там проще простого.

Еще это первый квест, бюджет которого превысил $1 млн: только на озвучивание игры Уильямс наняла пятьдесят актеров. Через пять лет ее страсть к масштабным голосовым постановкам выльется в **Phantasmagoria**.

msi™

Реклама. Товар сертифицирован. **Опционально.
*Толщина в самой тонкой части

Николай Валуев

Белый
Черный
Серебристый

НОУТБУК X340 ТАКОЙ ТОНКИЙ

Yota
Подключен
Интернет 4G
Mobile WiMAX**

Ультратонкий корпус - 6 мм*
13″ дисплей с соотношением сторон 16:9
Вес всего 1,36 кг
Интерфейс HDMI
Интернет 4G WiMax**
Поддержка 2 пар наушников

Ноутбук MSI X340 на базе процессора Intel® Core™2 Duo SU9600 с пониженным электропотреблением.

Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating

intel CORE 2 Duo inside™

Ищи знак Intel Inside®

★★★★★

МАЛО НЕ ПОКАЖЕТСЯ

реклама

БАЗОВЫЙ ВЫПУСК 2010 - ЭТО 5 СОКРУШИТЕЛЬНЫХ КОЛОД.
ЛЮБАЯ ИЗ НИХ ДАСТ ТЕБЕ ЯСНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ, ЧТО ТАКОЕ MAGIC:THE GATHERING,
ЧТО ТАКОЕ МИРОВАЯ КУЛЬТОВАЯ ИГРА, ЗАКОНОДАТЕЛЬ БЕССМЕРТНОГО ЖАНРА,
ДОСТОЙНЕЙШЕЕ ИЗ УВЛЕЧЕНИЙ УМНЫХ И СТИЛЬНЫХ.

АДРЕСА МАГАЗИНОВ И КЛУБОВ В РОССИИ НА MYMAGIC.RU
АДРЕСА МАГАЗИНОВ И КЛУБОВ В 70 ДРУГИХ СТРАНАХ МИРА НА MAGICTHEGATHERING.COM

НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР
MAGIC The Gathering
ПРИСПЕШНИКИ СМЕРТИ
Кошмар
БАЗОВЫЙ ВЫПУСК 2010
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
С 13 ЛЕТ

НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР
MAGIC The Gathering
МЕТАТЕЛЬ ОГНЯ
Шиваанский Дракон
БАЗОВЫЙ ВЫПУСК 2010
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
С 13 ЛЕТ

НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР
MAGIC The Gathering
НАС ЛЕГИОН
Паладин-Световластитель
БАЗОВЫЙ ВЫПУСК 2010
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
С 13 ЛЕТ

HERE I RULE.COM

Рука оппонента

Библиотека
Это колода, из которой игрок в начале хода берет в руку еще одну карту

Поле Битвы
Это зона, где разворачиваются основные события. Тут расположены введенные в игру из руки Земли, Существа и Заклинания

Стоимость карты
Количество ресурсов, необходимое для введения в игру этого Существа

Цель Игры
Первым сократить число жизней оппонента с 20 до 0, атакуя его Существами и разыгрывая Заклинания

Земли
Производят ресурсы, необходимые для введения в игру Существ и Заклинаний

Твоя Рука
Только тебе известно, какие карты у тебя в руке

Параметры существа
Атака/Защита и уникальные характеристики

Полный ассортимент игры "Magic: the Gathering" и лучшие цены в интернет-магазине: www.nastolkin.ru